2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

GUÍA DE TRUCOS
¡CLAVES PARA ARRASAR EN MARIO KART!

¡PÓSTER GIGANTE!
¡MAPA DE HOENN!

MARZO 2006
Nº 160

¡PRONTO EN TU DS!

ANIMAL CROSSING

¡La nueva genialidad de Nintendo!

¡REPORTAJE!
LOS NUEVOS POKéMON
Pokémon Link!, Rangers, Mysterious Dungeon...

LOS JUEGAZOS QUE VIENEN PARA NINTENDO DS

RESIDENT EVIL DS

BRAIN TRAINING

See how larger portions of these brains are being put to work?

TRAUMA CENTER

Let's begin the operation!

NUEVO MARIO BROS.

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT


Abre tu mente!
Touch! Generations
NINTENDO DS.

Touch! Generations

PARA NINTENDO DS

A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplia las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. **Abre tu mente y acepta el reto:**

Entrenamiento mental del profesor Kawashima - ¿Cuántos años tiene tu cerebro? - Disponible a partir del segundo trimestre de 2006*



¿Recuerdas qué cenaste antes de ayer?
Si no lo recuerdas, puede que tu cerebro se esté convirtiendo en un viejo prematuro. Pruébate, puede que no tengas edad para jugar.

Tetris DS - Disponible a partir del 21 de Abril*



Vuelve el Tetris. La pieza que buscabas para aprovechar al máximo la capacidad de tu Nintendo DS. Una forma innovadora de juego que no te esperas, con un modo Wi-Fi para jugar on line con gente de otros paises. Si lo piensas seguro que te encaja.

Electroplankton - Disponible a partir del 21 de Abril*



Relaja tu mente a tu ritmo y crea tu propia música al más puro estilo Chill Out. Ahora, hay un nuevo DJ que suena en tu cabeza.

Trauma Center: Under the knife - Disponible a partir del 28 de Abril*



Eres el cerebro de la operación. Métete en la piel de un cirujano y en la de tus pacientes, operando a través de la pantalla táctil de la Nintendo DS.

Gran Academia Mental - Fecha de lanzamiento aún sin confirmar *



Con un solo cartucho, a través de diferentes retos, te vas a poder ver las caras con otros cerebros. ¡Piénsatelo!

Nintendogs - Ya disponible



Tu mascota virtual reconoce tu voz, la puedes acariciar, y aprende día a día los trucos que le enseñes. Por fin una ficción que ya es una realidad.

* Tanto las fechas de lanzamiento como los nombres de los juegos y las cajas no son definitivos.

NINTENDO DS

PORTADA

¡Vive la vida más divertida en tu DS con **ANIMAL CROSSING!**

Llega el juego que va a revolucionar tu conexión Wi-Fi. ¡Descubre por qué!

PÁGINA 20



PÓSTER POKéMON

¡MAPA DE HOENN CON LA LOCALIZACIÓN DE TODOS LOS POKéMON!

Pág 43



NOVEDAD

MARIO & LUIGI

Dos Marios y dos Luigis invaden tu DS a golpe de buen RPG y encanto.

PÁGINA 38



GUÍA DE TRUCOS

Descubrimos los secretos de **POKéMON XD**

¡Segunda y última entrega con todas las claves para llegar al final!

PÁGINA 62

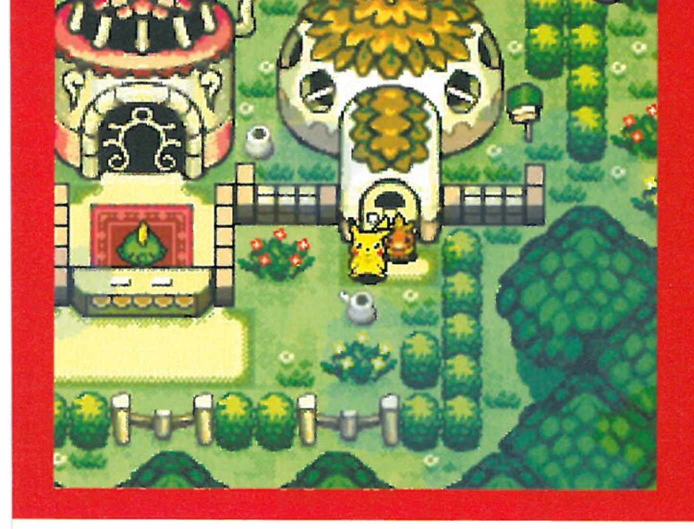


PREVIEW

RESIDENT EVIL te hará pasar miedo en tu DS

Miedo, placer, emoción y toda una serie de sensaciones que te recorrerán el cuerpo en cuanto veas las pantallas que te hemos preparado.

PÁGINA 24



REPORTAJE

LOS NUEVOS POKéMON se asoman a DS y Game Boy

Pokémon Link!, Rangers y otros proyectos secretos.

PÁGINA 14

NOTICIAS 6
REPORTAJE 14
Nueva Generación Pokémon 14
PREVIEWS 20
Animal Crossing DS 20
Resident Evil 24
Trauma Center 28
Brain Training 29
Yu-Gi-Oh DS 30
FIFA Street 2 32
Odama 33
Ice Age 2 34
NOVEDADES 37
Mario & Luigi DS 38
Rub Rabbits 42
Super Monkey Ball 52
Nanostray 54
Viewtiful Joe Double Trouble 56
POSTER 43
Mapa de Hoenn 43
GUÍA DE COMPRAS 48
GameCube 58
Nintendo DS 59
Game Boy Advance 60
GUÍAS 62
Pokémon XD 62
Mario Kart DS 70
TRUCOS 80
Nintendo DS 80
GameCube 82
Game Boy Advance 83
ZONA ZERO 84
AVANCES 86
Crónicas de Narnia GC 86
Nuevo Super Mario Bros. 87
Chibi-Robo 88
EL PRÓXIMO NÚMERO 90

¡DOS JOE SON MEJOR QUE UNO!

Viewtiful Joe™ Red Hot Rumble



Captain Blue está buscando protagonista para su nueva película de acción y la competencia está al rojo vivo...

- ¡Acción multijugador electrificante!
- ¡Aumenta tu puntuación utilizando poderes VFX con habilidad!
- ¡Lucha cuerpo a cuerpo de gran intensidad!



"...éste es un ganador." -IGN

Cuando una misteriosa asociación criminal entra en el estudio donde Captain Blue rueda su última película y se hace con ella... ¡Joe se lanza al rescate!

- ¡Sumérgete en la acción para resolver puzzles desafiantes!
- ¡Divide la pantalla inferior para mover objetos y superar obstáculos!





PARA NINTENDO DS™

www.nintendo.es

12+ www.pegi.info

NINTENDO DS



Developed by CLOVER STUDIO

www.capcom.com/vj

CAPCOM®

El nuevo Sonic estrena caras y ritmo de juego en **marzo.**

«SONIC RIDERS», MÁS VELOCIDAD PARA TU CUBE

Unos desconocidos han robado la Esmeralda Chaos y han huido en sus veloces tablas. Sonic y sus colegas han salido en su persecución y...

...Y la carrera acaba de comenzar. ¿Carrera? Qué va, esto no tiene pinta de una carrera normal y corriente. ¡Esto tiene pinta de **luchas salvajes a los mandos de tablas turbopropulsadas!** Ya sabes que con Sonic de por medio hay que agarrarse a la silla, colocarse las gafas anti-lagrimeo y el cortavientos, pero es que además el nuevo «Sonic Riders» va a "acelerar" el ritmo con **tortazos a tutiplén entre los corredores.** ¿Tanto vale una Esmeralda de ésas? Pues debe ser, porque el erizo y su panda llevan coleccionándolas desde hace años: fíjate, **en 2006 celebraremos el 15 cumpleaños de Sonic,** así que iremos sacando la tarta para que él se encargue de soplar las velas con su estela hiperveloz. ¡Felicidades!

En fin, que se nos va el hilo. La competición en la que nos sumergiremos en «Sonic Riders» se llama **Extreme Gear.** Y básicamente será una supercarrera de tablas en la que participarán 6 personajes: tres que conocemos de sobra y tres más que se estrenan. Los primeros: **Sonic, Tails y Knuckles.** Los nuevos: **Jet el Halcón,** conocido como "Legendario Maestro del Viento" y líder de un grupo de ladrones que se hace llamar "los granujas de Babilonia"; **Wave la Golondrina,** un genio de la mecánica con habilidades extraordinarias; y **Storm el Albatros,** un tipo fuerte, todo músculo, pero siempre de muy mal humor. Los seis competirán en escenarios increíbles, todos sacados del universo Sonic, en carreras que no van a dar tregua. No sólo tendréis que ser los más rápidos, sino también los más hábiles esquivando obstáculos, golpetazos y juego sucio de los rivales. ¡El reto está listo! ¡Nosotros también! Y apenas falta un mes para que podamos demostrarlo. «Sonic Riders» llegará a GameCube en marzo, ¡viva, viva!



Extreme Gear. *Este será el nombre de la competición que ha organizado el doctor Eggman para buscar al piloto más rápido. Pero ojo, además tendréis que ser los más duros...*

¡NINTENDO VENDE MÁS DE 400.000 DS EN ESPAÑA!

DS es la portátil de nueva generación más vendida en nuestro país en 2005.

Así lo confirman los datos del informe de la consultora AC Nielsen. Nintendo DS ha arrasado en España en 2005, superando a su competidor. Desde marzo de 2005, 425.000 usuarios han comprado una DS. Como dato curioso, la edad media del comprador de DS es **26 años.** Bueno, y parece que para 2006 las expectativas son aún mejores. ¡Enhorabuena, DS!





¡DISNEY SE PONE "SALVAJE"!

'The Wild', la próxima peli de Disney, prepara su versión para Game Boy SP.

Samson es un león que vive cómodamente en el zoo de Nueva York. Pero ésta a punto de cambiarle la vida. Su hijo Ryan ha sido "traspapelado" a la jungla, y ahora su papá tendrá que recorrer medio mundo para traerlo de nuevo a la "civilización". La peli es de **animación por ordenador** y se estrenará el **14 de abril en EEUU.** La versión de Game Boy SP nos invitará a ser Samson o la ardilla Benny -un amigo de la familia-, y recorrer **18 niveles de avance lateral** por escenarios sacados de la película. Está previsto para junio y podemos confirmaros que será **exclusivo para Game Boy SP.**



Samson deberá atravesar todo tipo de parajes y peligros para encontrar a su hijo.



Los 18 niveles se repartirán entre los del león y los que llevas a Benny, la ardilla.

¡¡Sonic cumple 15 años!! *Y para celebrarlo se nos monta en una tabla "air board" y se nos pira a competir contra los personajes más extraños para demostrar que sigue siendo el más rápido. Nosotros ya sabemos que lo eres; eso, y el más molón, Sonic.*

¡Qué exótico! *Los escenarios serán uno de los puntazos del juego. Éste de la imagen impresiona, ¿verdad? Y todos estarán localizados en el universo de los juegos de Sonic.*

Cada uno, sus habilidades. *Así será, cada piloto tendrá su forma de jugar. El zorrillo Tails es un as de la mecánica y diseña nuevos artefactos para... ¡volaaaar!*

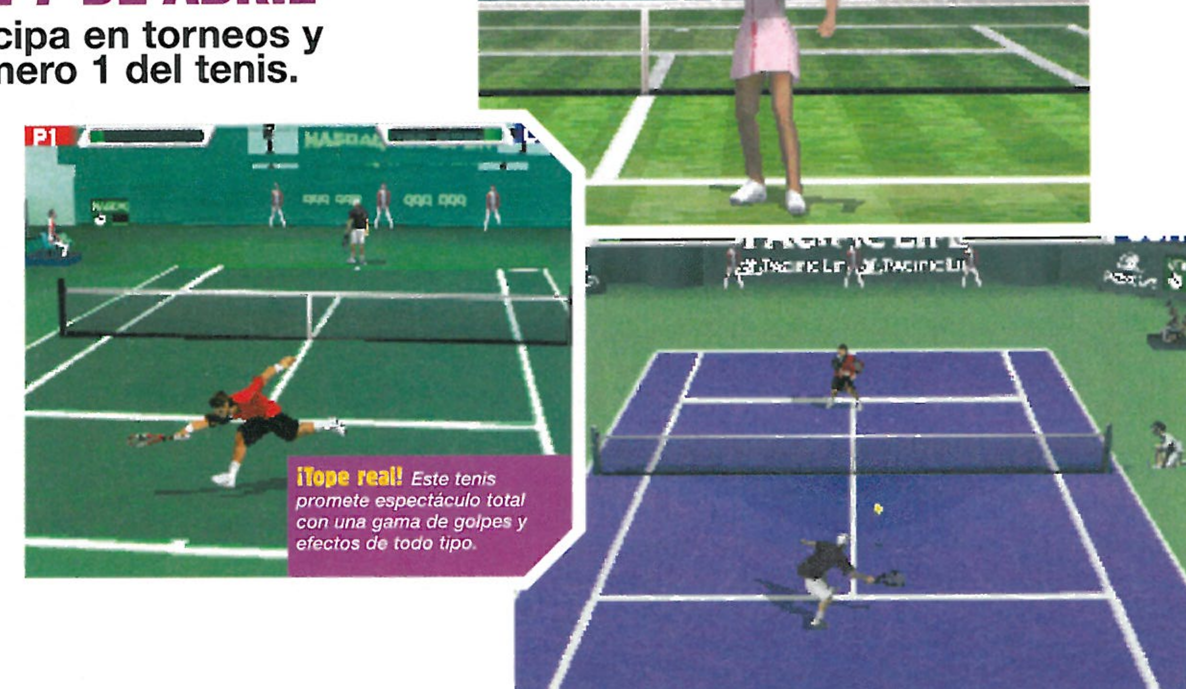
Cuidado, turbulencias. *Sí, sí, hasta tal punto cualquier detalle influirá en las carreras, que las propias turbulencias que genere el rival podrán echarnos de la pista.*

«TOP SPIN 2» LLEGA A GAME BOY Y NINTENDO DS EL 7 DE ABRIL

Crea tu personaje, participa en torneos y alcanza la gloria del número 1 del tenis.

El tenis más profesional se apunta a las portátiles Nintendo con todo un clásico de la raqueta. En «Top Spin 2» podremos manejar a los **16 mejores tenistas de la ATP,** o crear al nuestro propio y darle fama y torneos. En ambos casos, el juego de **Take2** nos lo pondrá en bandeja: tendremos golpes liftados, cortados, reveses, voleas, passing shots; y a medida que progreses en tu preparación, más precisos y espectaculares serán tus golpes.

Estarás invitado a jugar **todos los torneos del Grand Slam en 10 escenarios** muy reales. Entre los tenistas para elegir, niñas como Venus Williams o Maria Sharapova (junto a 6 más), y chavales como Carlos Moya o Roger Federer (más otros 6). En el modo carrera empezarás en el 100 de la ATP, pero a base de entrenar conseguirás colarte en los torneos más prestigiosos.



¡Tope real! *Este tenis promete espectáculo total con una gama de golpes y efectos de todo tipo.*

LOS MONOS RODANTES TIENEN NUEVO JUEGO

Aventura a tope en el ultimísimo «Super Monkey Ball» para CUBE.

Además de los clásicos minijuegos y de las carreras de todos los «Monkey Ball», la nueva entrega que acaba de anunciar Sega tendrá ¡aventura! Sí, sí, esta vez **habrá una misión que cumplir,** y muy noble. Recorreremos cinco grandes reinos-mono para liberar a dos príncipes y que se puedan casar. Empezarás la misión eligiendo entre tu héroe entre cuatro monos, y después conocerás a más de 60 personajes que te guiarán por los reinos y descubrirán tus nuevas habilidades, entre ellas ser invisible. ¿Cuándo? Pasado el verano.



¡Fiesta, fiesta! *El modo "party" volverá a dar guerra, con seis minijuegos, tres de ellos de estreno.*

Diversión total. *Sega ha diseñado un juego para todos los públicos, y con sus 50 nuevos puzzles, las habilidades de los monos y los cinco nuevos reinos, seguro que todos vamos a disfrutarlo a tope.*

NINTENDATA

10.000.000 **Es el número de conexiones Wi-Fi a los servidores de Nintendo desde la DS.** Esta altísima cifra se alcanzó en pocas semanas.

1.200.000 Pokémon Mysterious Dungeon se han vendido en Japón contando las versiones de Nintendo DS y Game Boy SP.

1.650.000 Animal Crossing DS se llevan vendidos en Japón desde su lanzamiento.

1.400.000 Brain Training, el original para DS, han salido de las tiendas japonesas.

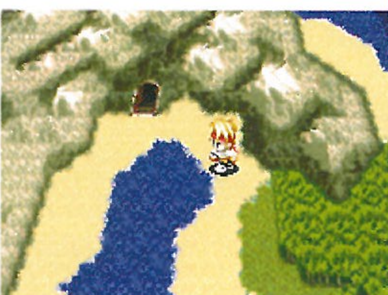
64.000 Nintendo DS se vendieron en Japón entre los días 16 y 22 de enero de 2006.

«TALES OF PHANTASIA», LLEGA LA MAGIA A TU GAME BOY SP

La prestigiosa saga de RPG aterrizará en España el 31 de marzo via Nintendo.

Enhorabuena, fans de la portátil. Este año 2006 promete traeros los mejores juegos del mundo, con mucho RPG y aventura de por medio. El primer ejemplo casi lo tenemos aquí. Es «Tales of Phantasia», que sacará Nintendo para Game Boy SP el 31 de marzo. El juego es el **estreno de la serie "Tales" fuera de Japón, y combina elementos del original de Super Nintendo** con el "remake" de PlayStation. En esta aventura puedes controlar a **tres personajes y combatir en tiempo real** contra mogollón de enemigos. Tras cada victoria aumentarás tu experiencia de juego y mejorarás las estadísticas de personajes y objetos. Si tienes una Game Boy, apúntate este juego en tu agenda.



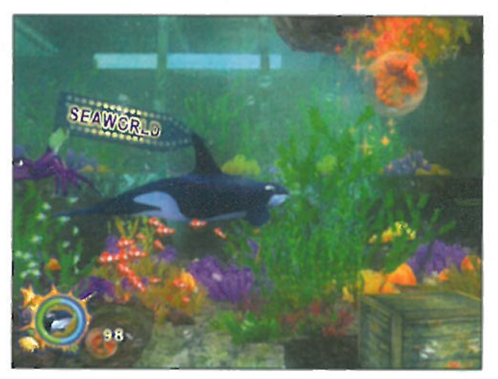


El juego utiliza gráficos y mapeado del original de Super Nintendo. Un mundo gigante en el que exploraremos cuevas, pueblos y fortalezas, y lucharemos contra magos y hechiceros.

DIVIÉRTETE Y APRENDE CON LA ORCA MÁS FAMOSA

Explorarás el océano en CUBE, DS y GBA con «Shamu´s Deep Adventures».





Shamus es la estrella del parque acuático Seaworld, y pronto todos nos rendiremos a sus aletas.

En este juego acuático que acaba de presentar Activision, viajaremos a través de **20 emocionantes misiones** en 8 escenarios, y veremos desfilar ante nosotros las **especies marinas más fascinantes,** desde anguilas eléctricas a calamares vampiro. Ah, que no se nos olvide, nosotros somos esa gran orca, **Shamu, que es la estrella del parque acuático Seaworld,** y tiene miles de fans en Estados Unidos. Ella será la protagonista de esta aventura educativa en la que resolveremos puzzles, habrá persecuciones y coleccionaremos objetos, todo para descubrir quién está haciendo desaparecer los animales del acuario. Así que ya sabéis, si os mola la vida submarina, preparos para poneros en el papel de esta simpática orca y otros amigos acuáticos para combatir a Poseidón. Será a partir del **24 de febrero** y por un precio de **19,95 Euros.** Toma ya.

AQUÍ SE ESTÁ COCIENDO ALGO

Wallace & Gromit

LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS

¡Atrápalo en DVD!

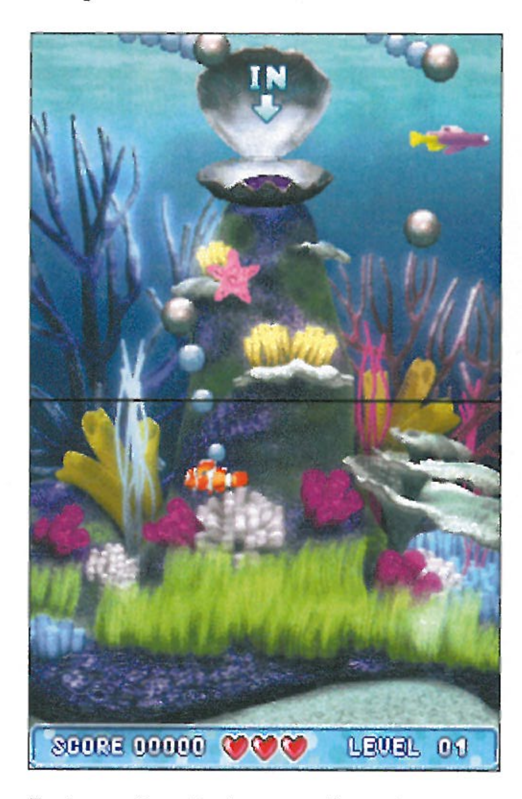
Aardman

DreamWorks

¡EL PEZ NEMO ATACA DE NUEVO!

«Finding Nemo: Escape to the big Blue» estará listo en marzo para tu DS.

Después de unos cuantos años en el acuario, Nemo y sus amigos están más que preparados para dar el salto a alta mar (y de allí a la exótica barrera de coral). Pero para llegar al puerto no es tarea fácil: tienen que atravesar el jardín, cruzar la calle llena de coches y no perderse cuando lleguen a los muelles. Ese (todo eso) será nuestro objetivo en la nueva aventura de Nemo que saldrá en exclusiva para Nintendo DS el **17 de marzo.** Tan **alegre, colorista y divertido** como las anteriores entregas, el nuevo reto protagonizado por el genial Nemo ofrecerá **20 minijuegos para disfrutar,** un montón de excitantes desafíos para todos los públicos (especialmente los más peques), modo dos jugadores para probar en aguas profundas y la posibilidad de jugar con hasta 10 peces. Vamos, queríamos decir la "obligación" de jugar con todos, porque el objetivo será conseguir que todos lleguen a la barrera de coral. En fin, que si os apetece el reto, queda muy poquito para disfrutar con las caras simpáticas de Nemo y sus colegas.



En el nuevo Nemo tendremos que llevar a los peces desde el acuario al mar, atravesando 20 minijuegos.

¡NUEVA GENERACIÓN DE LAS TORTUGAS NINJA!

Nueva película por ordenador y videojuego de Ubisoft para 2007.

Las Tortugas Ninja quieren revolución, y sus creadores se la van a dar. Para empezar, **nueva película, con imagen generada por ordenador.** Su título, de momento provisional, será simplemente 'Teenage Mutant Ninja Turtles', la está desarrollando la compañía Imagi Animation Studios y se estrenará en la **primera mitad de 2007** con Warner Bros. como distribuidora. Para seguir con la revolución, la compañía **Ubisoft** (Prince of Persia, King Kong...) se ha hecho con la licencia para producir el videojuego de la peli, que también veremos en 2007. ¡Total, una auténtica revolución!



Esta imagen está sacada del póster oficial de la nueva película, y deja ver el cambio que van a dar las tortugas. ¡Qué ganas de que se estrenen ya!

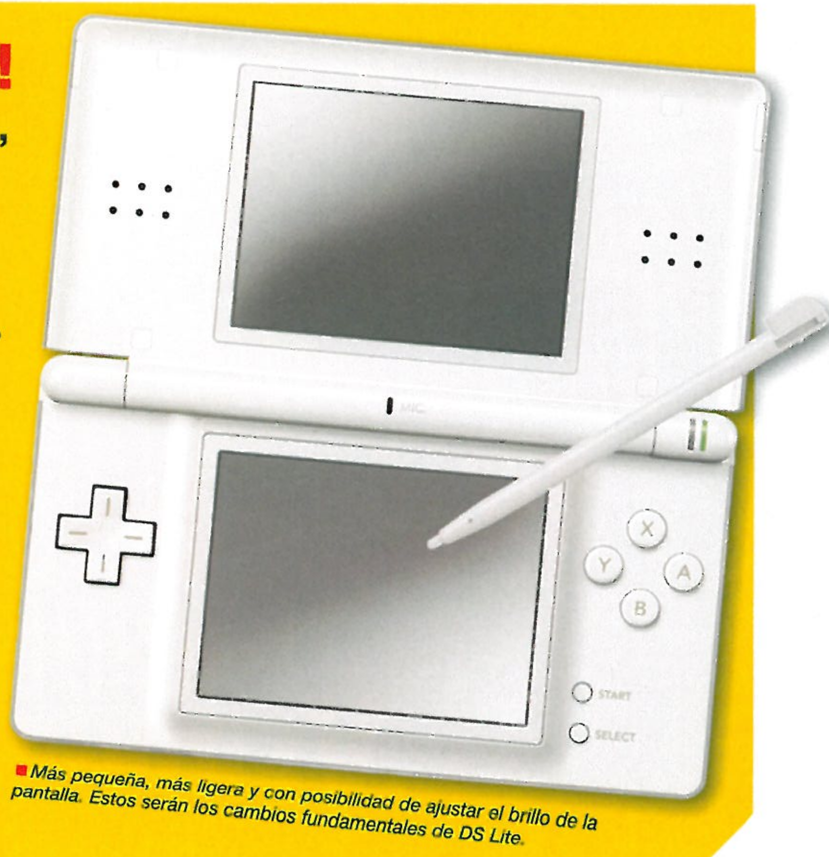
¡AQUÍ ESTÁ NINTENDO DS LITE!

Es más pequeña y ligera que la original, y saldrá en Japón en marzo.

¡Cómo flipa la nueva DS Lite, ¿verdad?! Nintendo acaba de presentarla en Japón y a nosotros se nos han quedado los ojos como platos. **DS Lite es increíblemente compacta,** casi la mitad de pequeña que la original y más ligera, un 20% (de 275 gramos a 215). El día 2 de marzo es la fecha elegida por la Gran N para lanzarla a las calles japonesas, a un precio que podría ser de 16.800 yen (unos 118 Euros), más cara que el modelo normal. Está previsto que aterrice en Estados Unidos antes del verano. ¿Y en Europa? Veremos...



El rediseño de la consola sólo afecta al aspecto externo. Los juegos serán totalmente compatibles, sólo que nos gustará más jugarlos.



Más pequeña, más ligera y con posibilidad de ajustar el brillo de la pantalla. Estos serán los cambios fundamentales de DS Lite.



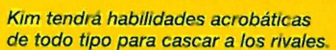
De 1- 4 jugadores en modo cooperativo
ES EL BIEN CONTRA EL MAL, ¡Y SÓLO UN BANDO PREVALECERÁ!
NICKELODEON
Bob Esponja y amigos ¡UNIDOS!
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
Además también lo podrás ver en el Canal Nickelodeon
www.nickelodeon.es
3+
www.pegi.info
¡YA DISPONIBLE!
THQ
www.thq.co.uk
Juega con 4 héroes diferentes



La aventura de Kim Possible en DS será completamente en 3D. Arriba seguiremos la acción, y en la táctil nos comunicaremos con la protagonista.







Kim tendrá habilidades acrobáticas de todo tipo para cascar a los rivales.

En la pantalla táctil podremos equipar a Kim con nuevos ingenios.

JUEGA CON KIM POSSIBLE EN LA DOBLE PANTALLA

La protagonista de los dibujos de moda tendrá nuevo juego en DS.

Fans de la bella Kim, todos atentos que aquí se presenta su nuevo juego para DS. Se llama **«Kim Possible: Kimmunicator»** y nos traerá a la superchica de Disney en una **aventura con acción** a tope y mucha diversión. El objetivo, burlar al Dr. Drakken, pero lo mejor de todo será cómo hacerlo: utilizando artefactos increíbles, habilidades que nadie tiene, sigilo, combate y por supuesto pantalla táctil y micrófono. Buena Vista lo lanzará en breve.

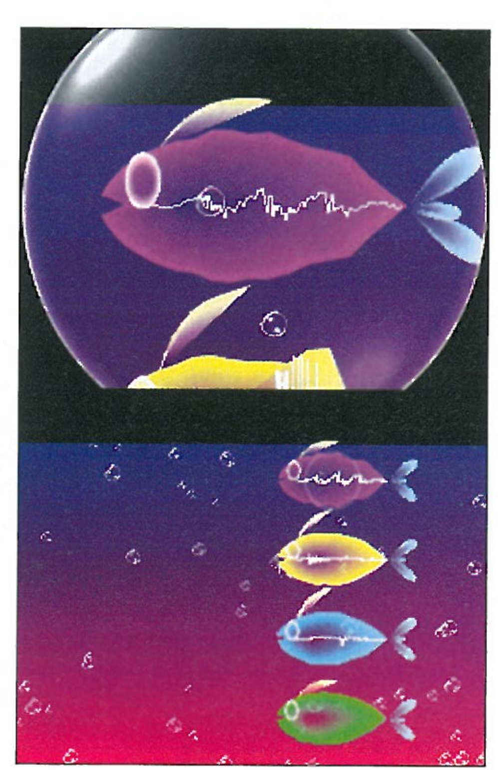


Lo quiero. *Kim Possible es una de las series favoritas de la tele, así que os encantará poder manejar a Kim y su colega Rufus para dar caña al Dr. Drakken y pasarlo bomba.*

¡ELECTROPLANKTON TOCARÁ EL 21 DE ABRIL EN TU DS!

Si te apetece hacer música y el único instrumento que sabes tocar es tu DS...

«Electroplankton» es una "obra/juego" de **Toshio Iwai**, un famoso artista japonés que te invita a hacer música usando solo tu DS. ¿Cómo? Pues mediante **10 juegos distintos** que usarán **la pantalla táctil y el micrófono** como único método de control. Uno de ellos, por ejemplo, te presentará en pantalla unos cuantos "rosquillos" y, si empiezas a pasar el puntero haciendo círculos sobre uno de ellos, sonará uno u otro tono dependiendo de la velocidad con la que lo gires. Si dejas ese "rosquillo" y haces girar otro con un sonido distinto, se unirán ambos tonos, pudiendo así componer música con movimientos circulares. Original, ¿verdad? Pues también **podrás usar tu voz, palmadas o silbidos y grabar tus propios temas,** con los que luego podrás dar la lata a tus colegas. Si te gusta la música y jugar con tu DS, el 21 de abril tienes cita doble.



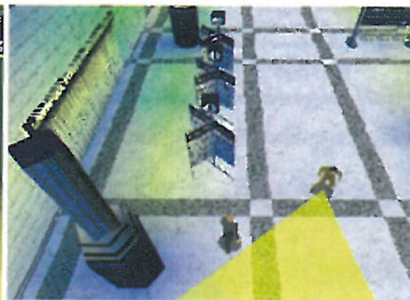
Toca cada uno de estos peces y cántate algo. ¡Al segundo estarás oyéndote en tu DS, a cuatro voces!

LLEGA EL JUEGO QUE HARÁ TEMBLAR A HARRY POTTER

Es la versión DS de 'Stormbreaker', la película que arrasará este verano.

Alex Rider es un chaval de 14 años, espía para más señas, experto en artes marciales, paracaidismo, submarinismo, un superchico, vamos, y... protagoniza 'Stormbreaker', **la película que se estrena en julio** y tiene pinta de agotar todas las localidades. Al mismo tiempo llegarán sus versiones para Nintendo DS y GBA, que firma THQ. En ambos nos convertiremos en Alex Rider, el prota, y tendremos que resolver todos los "puzzles" a los que se enfrentará en la película: habrá **acción, aventura, carreras, minijuegos con gadgets de todo tipo...** Tenéis que estar muy atentos. El juego parece la bomba, y la peli tendrá a Alicia Silverstone y Ewan McGregor entre sus protagonistas.





En «Stormbreaker» seremos Alex Rider, un chaval-espía de 14 añitos con una dura misión por delante. Si te ofreces a ayudarle, tendrás acción 3D, sigilo, gadgets... ¡de todo!

TORNASOL FILMS S.A.

presenta

EL GUERRERO SIN NOMBRE

Visita la web oficial de la película

www.elguerrerosinnombre.com

y descárgate gratis el videojuego

Virtual Fashion © 2004-05 Reyes Infográfica

virtualforge

by virtualfashion

Participa en el concurso

para crear armaduras tridimensionales

del protagonista de la película.

ESTRENO EN CINE 7 DE ABRIL

¡Alucina con las pantallas y última hora de los juegos secretos!

¡Avanzamos en exclusiva los nuevos juegos de Pokémon para Game Boy SP y Nintendo DS!

¡La Nueva Generación Pokémon!

La vida Pokémon no se acaba en la edición Esmeralda ni en Pokémon Dash. Hace tiempo que Nintendo y The Pokémon Company vienen trabajando en nuevos juegos tanto para Game Boy como para DS. Nuestros expertos han conseguido echar un vistazo a estos proyectos secretos, y ahora nos van a desvelar en estas páginas todo lo que han descubierto sobre la nueva generación Pokémon. ¡Menudo Poke-puntazo!

✱Consola: **NINTENDO DS** ✱Lanzamiento: **28 abril** ✱Basado en: **Tetris Attack, Zoo Keeper, Pokémon Puzzle**

¡SERÁS EL MÁS POKé-RÁPIDO!!

POKéMON LINK!

De nuevo te quedarás pegado a la pantalla tratando de hacerte con todos. Pero esta vez no será con el típico RPG, sino con un puzzle que desafiará tus reflejos.

Lo habéis conocido como «Pokémon Trozei», pero en su llegada a Europa, prevista para finales de abril, el nuevo Pokémon se llama Link!. El nombre le viene al pelo, porque la cosa irá de "linkar", de unir Pokémon, bueno, en realidad caritas de Pokémon, para hacer que desaparezcan de la pantalla. La idea es de **«Meteos» o de «Zoo Keeper»,** dos puzzles que han puesto patas arriba la DS, incluso podría proceder de aquel legendario «Yoshi's Cookie» de Game Boy, pero nos sigue pareciendo igual de adictiva.

Más de 380 para coleccionar

Todo el juego se controlará desde la pantalla táctil, utilizando el puntero. Con él tendrás que **arrastrar las caritas hacia abajo, izquierda, derecha, incluso hacia arriba,** para conseguir reunir cuatro o más. La mecánica será la misma en los tres modos de juego, sólo que en el de misiones habrá que cumplir ciertos objetivos. Por ejemplo, eliminar tantas caritas en un tiempo límite, o enfrentarse contra un jefe final y ¡acabar con él! Serán **misiones de corta duración pero cada vez más difíciles,** aunque a decir verdad en el primer contacto con el juego la cosa nos ha resultado fácil, sin muchas complicaciones, para todos los públicos (a pesar de nuestro deficiente japonés). Los otros dos modos serán un arcade, para batir todos los records, y un multijugador que promete arrasar entre la concurrencia. Dará igual si sois fans Pokémon o no...

✱Te gustará sí...
TE EMOCIONAN LOS PUZZLES



¡Momento combo! Te cargas cuatro Pokémon y por un momento todas las parejas y tríos desaparecen de la pantalla. ¡Menuda hemos liado!

Esos cuarteles serán los escenarios del modo misiones, en el que tendremos que cumplir diferentes objetivos.

POKéMON LINK, CON TODO DETALLE

1 *La clave: O sea, la explosión, o sea líneas y columnas que desaparecerán cuando juntemos cuatro o más caras de Pokémon.*

2 *Muévelo: El puntero será el "arma". Arrastra la fila hacia abajo, derecha o izquierda para reunir mínimo cuatro caras.*

3 *La recompensa: Liberaremos Pokémon nuevos cada vez que subamos de nivel. ¡Podrás hacerte con más de 380!*

4 *Los aciertos: Un medidor nos indicará nuestra pericia liberando Pokémon. Cuanta más velocidad, mayor porcentaje.*



5 *Cuántos faltan: Ese numerito es la cantidad de caritas Pokémon que tendrás que eliminar para superar cada misión.*

6 *La puntuación: Por lógica, aquí estarán los puntos que vayas consiguiendo en cada explosión. Trata de hacer ¡¡combos!!*

7 *Los combos: Cada vez que explotes cuatro caras de Pokémon, los grupos de dos o tres caras iguales, también explotarán.*

8 *Ditto, el comodín: Ditto hará de joker, o sea que te valdrá para cualquier grupo de tres o cuatro. Con él, todos explotarán.*

✱Consola: **NINTENDO DS Y GBA** ✱Lanzamiento: **Final de año** ✱Basado en: **La saga japonesa Mysterious Dungeon**

¡PENSARÁS COMO UN POKéMON!

POKéMON MYSTERIOUS DUNGEON

Te meterás en la piel de un Pokémon y formarás un equipo de rescate con el que disfrutarás de una aventura doble, para tu GBA y Nintendo DS.

Imagina que **una mañana te despiertas convertido en un Pokémon** y que al abrir los ojos ves a otro Pokémon a tu lado. Así comienza el gran desafío de «Pokémon Miysterious Dungeon», una aventura en la que tendrás que buscar una manera de volver a ser un humano. Para ello **tendrás que formar un grupo de rescate Pokémon** y explorar decenas de mazmorras en las que combatirás contra Pokémon salvajes, buscarás objetos valiosos y rescatarás a todos los Pokémon que soliciten tu ayuda.

Para las dos portátiles

Así es. Nintendo ha diseñado este Pokémon por "duplicado", y tendrás una **edición azul para DS y una roja para GBA.** Las diferencias entre las dos las notarás tanto en el Pokémon de inicio en el que te conviertes, como en lo que respecta al manejo de los menús. Además, en la edición para DS usarás **la pantalla de arriba para ver los mapas de las mazmorras** y los datos de los Pokémon que forman tu grupo de rescate. En lo que no verás ninguna diferencia será en las posibilidades de conexión de ambas ediciones. Podrás **conectar dos cartuchos azules, dos rojos o uno rojo y otro azul** y pedir ayuda a tus colegas para que te echen una mano en aquellas mazmorras que se te atraganten.





Esta será la visión de «Pokémon Mysterious Dungeon» en la pantalla táctil de tu DS. Arrastrando el puntero podrás mover a tus Pokémon, elegir ataques, combatir...



¡Menuda chulada! El diseño de tu casa dependerá del Pokémon de inicio..



Tu misión en las mazmorras será rescatar a los Pokémon que se hayan perdido.



En el pueblo en el que vives tendrás una tienda para comprar objetos y MTs.



Los combates serán una mezcla de combates en tiempo real y por turnos.

LOS POKéMON QUE VIENEN (Y TÚ AÚN NO CONOCES)



MANYULA: Se rumorea que este Pokémon es la evolución del genial Sneasel. Sus medidas: 1,1 m. y 34 kg.



USOHACHI: Es la preevolución de Sudowoodo; su nombre oficial en inglés es Bonsly. Y sus medidas: 0,5 m. y 15 kg.



MANENE: Se cree que este Pokémon es la evolución de Mr. Mime. Sus medidas son: 0,6 m. y 13 kg.



En este mapa puedes ver el pueblo en el que vas a vivir esta nueva aventura. Desde aquí partirán todas tus misiones hacia las casi cincuenta mazmorras que resolveremos en el juego.

CÓMO JUGARÉIS CON MYSTERIOUS DUNGEON EN DS

1 *Este eres tú:* Y puedes ver cómo te va la vida (nunca mejor dicho), tu nombre y tu ataque principal, en la pantalla superior.

2 *Aquí, un compañero:* Y sus datos. Antes de comenzar, debes elegir el Pokémon que te ayudará en el combate.

3 *Los otros:* Cuando consigas más colegas, aparecerán en estos huecos. Sí, sus datos también, como los de los otros.

4 *La mazmorra:* Si no sabes muy bien en qué mazmorra y por qué planta andas, mira a esta esquina de la táctil y lo sabrás.



5 *El mapa:* Sí, es eso dibujado con finas líneas blancas. Lo usarás para avistar malos, ítems y saber salir de la mazmorra.

6 *Objetos:* Los encontrarás tirados por ahí o al cascar a un enemigo. Habrá monedas, bayas y otras cositas.

7 *Un enemigo:* Te enfrentarás a muchos en cada mazmorra, y deberás tener en cuenta su tipo para atacar o... huir.

8 *La retransmisión:* O los datos de lo que va ocurriendo en cada turno. Informa de los daños, cambios de estado, nuevos ítems...

MUNCHLAX: Se estrena en la séptima peli Pokémon. Será el primero en la lista tras los 386 de Esmeralda. Las medidas de Gonbe (su nombre en japonés) son: 0,6 m. y 231 kg.



RUKARIO: Poco se sabe acerca de este Pokémon, que será la estrella de la octava peli Pokémon.



MÁS POKé-SECRETOS

RUMORES Y NOTICIAS DEL MUNDO POKéMON

Nuestros Poké-expertos han tenido acceso a datos ultrasecretos sobre Pokémon. Y nos los van a soplar.

- La nueva película Pokémon se estrena en Japón en julio. El nuevo filme, **'Pokémon Ranger y el Príncipe de los Mares'**, dará vida al juego «Pokémon Ranger» en versión DS. Los protagonistas serán Kyogre y Ash, junto a nuevos Pokémon que no conocemos de momento. En Estados Unidos aún aguardan el estreno de **'Mew and the Wave Guiding Heroe'**, donde se da a conocer a Rukario. Se estrenará en julio.



- Un rumor de última hora: la versión de **«Pokémon Snap» para la nueva Nintendo Revolution** podría estar prácticamente terminada. Lo que se comenta es que el juego será muy parecido al que vimos en N64, sólo que con las posibilidades gráficas de la consola y el nuevo y "revolucionario" control pad.

- Se confirma que las ediciones **Perla y Diamante,** las más buscadas del universo, estarán disponibles en Japón a finales de 2006, con una nueva lista de Pokémon y un completo mundo por descubrir.

✱Consola: NINTENDO DS ✱Lanzamiento: Final de año ✱Basado en: Las aventuras Pokémon más clásicas

¡¡ASÍ SERÁ EL NUEVO RPG POKéMON!!

POKéMON RANGERS

El universo Pokémon seguirá expandiéndose en DS con este título, en el que no seremos entrenadores, sino guardianes de la Naturaleza. ¡Recorreremos un nuevo mundo capturando Pokémon a base de puntero!

Este juego se está desarrollando al mismo tiempo que una **película homónima de dibujos animados.** Es decir, que la novena película Pokémon y este título para DS seguirán el mismo guión y te transportarán a **una nueva zona del mundo Pokémon llamada "Fiore".** Allí existe una organización que cuida tanto de Pokémon como de humanos, y también de mantener a salvo el medio ambiente de la zona.

Amantes de la Naturaleza

Esta zona será un gigantesco bosque donde **encontraremos Pokémon salvajes a cada paso.** Nuestro protagonista, chico o chica, será un guardián de la Naturaleza recién ingresado en el cuerpo que tendrá que **ir cumpliendo misiones.** Por ejemplo, encontrar un Pokémon perdido en el bosque. Para conseguirlo, **iremos buscando Pokémon que puedan ayudarnos con sus movimientos** para apartar un obstáculo o poder cruzar un río, entre otras cosas. Algunos Pokémon, como **Plusle y Minun, nos ayudarán de primeras,** pero a otros habrá que "convencerlos" capturándolos primero y pidiéndoles ayuda después. Y lo mejor es que, como contaremos con una pantalla táctil, el método para capturar Pokémon será distinto al que estamos acostumbrados. Deberemos **rodear al Pokémon describiendo círculos con el puntero.** Y rápido, porque el Pokémon podrá atacar y romper nuestros círculos. Va a molar, ¿eh? Pues si te decimos que además **podrá conectarse con los próximos RPG «Pokémon Perla y Diamante» para DS...** ¡te va a molar más todavía!





Los Rangers se dedicarán a cuidar de su pequeño pueblo y de un enorme bosque.



JUGARÁS UN NUEVO PAPEL...

SERÁS UN "POLI" DE LOS BOSQUES

Podrás elegir entre él o ella, como siempre, pero no serás un entrenador. Estos dos jóvenes lucharán, junto a los Pokémon que se les vayan uniendo, en defensa de la Naturaleza.



Minun y Plusle ayudarán a tu personaje desde el principio de la aventura.



Los Pokémon te acompañarán andando, no harán falta Pokéball, solo buen rollete.



Para capturar Pokémon en «Pokémon Rangers» tendrás que ser rápido y certero haciendo círculos con el puntero.

POKéMON RANGER, CON TODO DETALLE



1 *El escáner: Para saber si en la zona que estás explorando hay algún Pokémon salvaje, algún humano u obstáculos en el camino, debes mirar a este cuadradete azul.*

2 *Los datos de tus Pokémon: Que no son tuyos-tuyos, pero vamos, aquí puedes ver sus ataques. Serán las herramientas que utilizarás para superar obstáculos y abrir nuevos caminos.*

3 *Y los de los que te acompañarán: A medida que vayas consiguiendo más Pokémon "de compañía", sus datos irán ocupando estas líneas. Como ves, hay un máximo de siete.*

4 *Tú y tus dos Pokémon: En la pantalla inferior veremos la acción directamente. Tú caminarás y tus Pokémon te seguirán vayas donde vayas.*

5 *Alguien a quien preguntar: Si te despistas en los inmensos bosques de «Pokémon Ranger», siempre podrás hablar con los entrenadores que encuentres en el camino y continuar.*

6 *Un Pokémon salvaje: Si te hiciera falta uno de sus ataques, sería el momento de capturarlo con tu "dispositivo-peonza". Unos círculos con el puntero y... quizás se una a ti.*


3+
www.pegi.info
De los productores
del fenómeno nintendogs
PEDRO DICE: Tu pueblo no
está mal, pero el sábado
que viene, toca en el mio.
MARIA DICE: ¡Vale tio!.
Por cierto, ¿te he contado lo de la profe
de mates?: es clavada a Britney Spears.
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
Welcome to
Animal Crossing
Wild World
ANIMAL CROSSING ES OTRO MUNDO
CREA EL TUYO Y COMPÁRTELO CON EL MODO WI-FI
ANIMAL CROSSING
PARA NINTENDO DS
Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú. Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.
3D
PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS
ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA
nintendo
Wi-Fi
connection
Zona ADSL
Wi-Fi
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN
WWW.NINTENDOWIFI.COM
¡A TOCAR!
*Caja no definitiva sujeta a posibles cambios
NINTENDO DS



¡Todo el mundo vendrá a visitar tu DS!

ANIMAL CROSSING

El genial simulador de vida llegará pronto a DS, con posibilidad de juego Wi-Fi y una duración... ¡¡ilimitada!!

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- SIMULADOR DE VIDA
- 31 DE MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego se desarrollará en tiempo real, así que **el aspecto de tu pueblo cambiará dependiendo de la estación del año en que juegues;** además, habrá algunos eventos que solo se podrán realizar en un determinado día.
- Si jugaste en CUBE, **reconocerás a muchos de los personajes,** aunque a algunos los verás en otro papel.

¡TODOS LO QUIEREN!

- Por sus antecedentes en **GameCube y el Wi-Fi,** todo el mundo querrá jugarlo.


Ya queda menos para poder disfrutar de las fiestas con los colegas en nuestro pueblo. Ya verás como la espera merece la pena. ¡Prepárate para vivir!

TU PERSONAJE. Las criaturas de «Animal Crossing» tendrán este divertido aspecto, aunque podremos modificar todo lo que queramos: el peinado, la camiseta, el sombrero... hasta el paraguas.



Tras el éxito de «Animal Crossing» para GC (ya hace casi 2 años desde que salió) pronto llegará la nueva "versión" para DS, siguiendo la innovadora idea del "AC" original y regalándonos algo que todos pedíamos a gritos: **¡¡una opción online!!... que tendremos gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo.** La versión de CUBE triunfó en su día por su originalidad. Recordad que «Animal Crossing» pertenece a un género que, por aquel entonces, solo era conocido gracias a «Los Sims».

Simulador de Vida

"¿Y qué es un simulador de vida?" Pues un juego en el que nuestro objetivo principal es **vivir el día a día de nuestro personaje.** En «Animal Crossing», nos pondremos en la piel de un don nadie que acaba de llegar a un pueblo al que tú pondrás nombre. El chaval o chavala (podrás elegir entre chico o chica) llegará de nuevas al lugar, por lo que tendrá que **comprarse una casa e ir conociendo a sus nuevos vecinos.** Y aquí es donde entras tú, porque tu misión será ayudar al don nadie a progresar y convertirse en... don alguien. Suena emocionante, ¿eh?

Para vivir en condiciones, lo primero que necesitaremos será una casa. Pero claro, hay un pequeño problema, y es que no tendrás suficiente dinero para comprarla (muy realista, el asunto). Por lo tanto, como todo quisque, **tendrás que ponerte a trabajar** en lo que sea. Menos mal que dará la casualidad de que el constructor de tu casa, Tom Nook, será también dueño de la tienda del pueblo y... ¡está buscando un empleado! Primer problema resuelto. En un principio **te pondrás a trabajar allí, haciendo las tareas que te encargue el jefe,** como plantar árboles y florecillas alrededor de la tienda o llevar una alfombra a uno de tus vecinos. Así será como empieces a pagar una pequeña parte de la hipoteca y, de paso, conocerás a tus vecinos y empezarás a hacer amistad. Pero nada es eterno y el trabajo de ayudante en la tienda se acabará, por lo tanto tendrás que seguir buscándote la vida para pagar tu casita. Pero sin malos rolletes, tranquilo: podrás pagar la casa cuando quieras, sin mensualidades ni nada. Y para **conseguir dinerillo por tu cuenta,** podrás dedicarte a plantar árboles para recolectar fruta y venderla, pescar en el río o la playa,



Uno de los primeros trabajos que tendrás que hacer en tu nuevo pueblo será plantar flores y árboles cerca de la tienda de Tom Nook. ¿Están bien así o tú lo harías mejor?



Además de fósiles, también podremos guardar en el museo peces, bichos y mariposas, así los tendrás todos organizaditos para que no se te pierdan.



UNA VISITA AL MUNDO WI-FI

Las posibilidades de diversión en una visita Wi-Fi al pueblo de un amigo, dependerán solamente de vuestra imaginación. Podréis, por ejemplo, poner un "bote" de dinero (del de "AC", no seamos tahúres) y que se lo lleve quien pesque más peces en un minuto, organizar un mercadillo de objetos que no queráis en casa, mostraros diseños propios y venderlos... ¡Tendréis libertad total!



La tienda del pueblo poco a poco se irá haciendo más grande y tendrá más objetos para vestirnos y decorar nuestra casita.



Aunque nuestro personaje nunca tendrá hambre ni sueño, podrá tomarse un cafetito mañanero en el bar del museo.



En la táctil podrás escribir cartas a tus amigos para felicitarles por su cumple, quedar, invitarles a fiestas... ¡Lo que quieras!

buscar valiosos fósiles prehistóricos que también podrás donar al museo, si te va el altruismo... El caso es que, poco a poco, conseguirás acabar con la hipoteca y, **cuando la casa sea tuya, lo más seguro es que te apetezca hacerla más grande.** A partir de este punto empezarás a darte cuenta de uno de los mayores atractivos del juego: **la libertad total.**

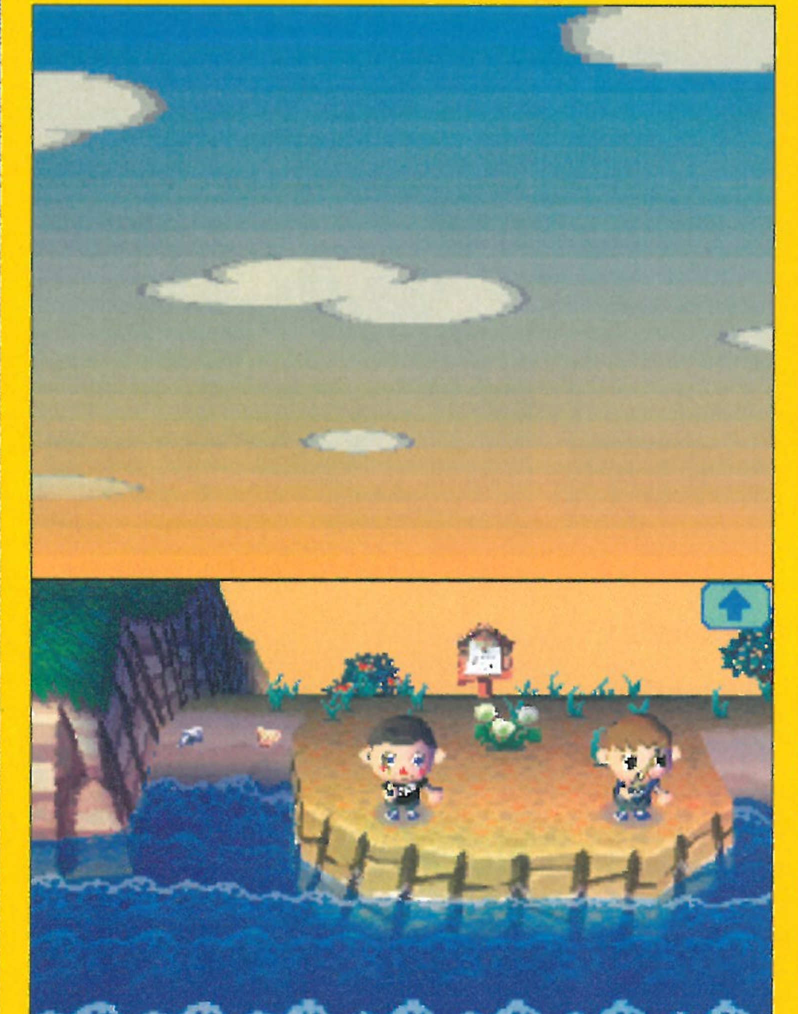
¡Un mundo perfecto!

En «Animal Crossing» no tendrás ningún objetivo, es decir, no debes salvar princesas ni derrotar al malo, ni capturar el castillo... **¡tu único objetivo es vivir la vida a tus anchas!** Tendrás un millón de posibilidades con las que ocupar tu vida cotidiana, que te mantendrán pegadito a la consola. Además, **tus vecinos también te encargarán trabajitos** para que les hagas la vida más fácil... si te portas bien con ellos. "¿Cómoooooorl?" Pues como lo estás leyendo, ¡tus vecinos también tendrán sentimientos! Y para que estén de buenas contigo tendrás que andar pendiente de ellos: hablarles diariamente, ayudarles ▶

¡A BUSCARSE LA VIDA, CHAVALES!

TÚ DECIDIRÁS CÓMO GANAR DINERO... Si es que quieres ganarlo, vamos, que también podrás vivir sin él, en "AC". Pero, si quieres agrandar tu casa y tener cosas guachis, lo mejor será buscar un quehacer. Los negociantes, por ejemplo, comprarán en su pueblo y venderán en otros, los artistas harán diseños por encargo a buen precio, los vagos cogerán fruta de los árboles y la venderán a Nook...

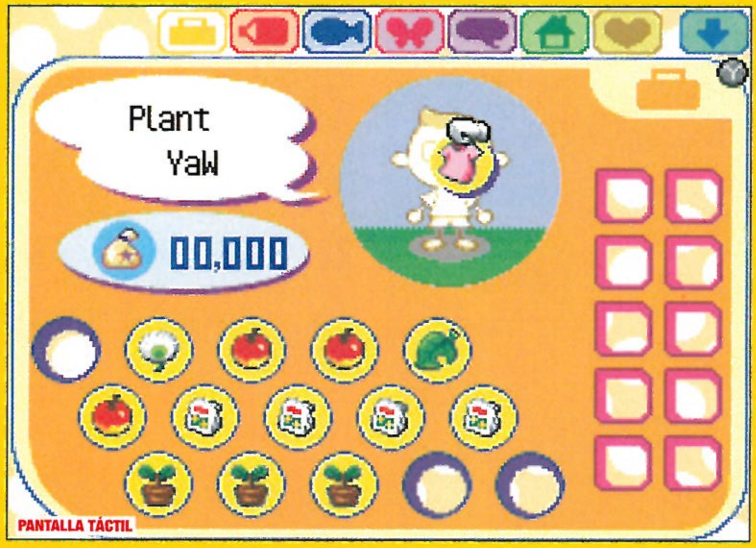




Gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, podremos quedar con nuestro amigo y hablar un rato sobre la vida mientras pescamos tranquilamente algo para la cena.



Cuando te hagas con la red, podrás cazar todos los insectos que veas pulular por el pueblo. Los habrá normales, como los mosquitos, o raros, como el escarabajo Atlas.



En el inventario podremos llevar un total de 15 objetos, 10 cartas y 8 diseños de ropa, además de poder consultar el mapa. ¡Nuestro personaje va a ir bien cargadito!

DECORA TU CASA COMO TE GUSTE



ELECTRODOMÉSTICOS, RELOJES, PLANTAS, ALFOMBRAS, CAMAS... Y muchos complementos más, te servirán para dar ese toque personal a tu, en un principio, pequeña casa. Cada rincón será totalmente personalizable y se incluirán objetos de todos los estilos para que, seguro, se adapten a tus gustos. Y si, además de decorar a tu bola, pones todos los objetos de un mismo estilo (clásico, rústico, moderno...) la cosa quedará de catálogo... ¡y podrás chulear con tus amigos vía Wi-Fi de casa bonita!

Si quieres comenzar una nueva vida, «Animal Crossing» será tu juego. Vivirás en un pueblo donde podrás trabajar, quedar con los amigos vía Wi-Fi y... ¡hacer todo lo que te dé la gana!

▶ en lo que te pidan, enviarles cartas con regalos... "¡Buf, qué de trabajo, ¿no?!" Tranquilo, lector vago o materialista, que todo esto se verá recompensado con los regalos que te hagan. Sí, sí, **tus vecinos, si andan contentos contigo, te darán muchos objetos** que, junto a los que te compres, servirán para decorar tu casita. Y es que en este juego **todo será personalizable, empezando por tu propia casa.** Sí, sí, podrás cambiar el tipo de suelo, la cama donde duermes, los electrodomésticos, la pintura del tejado... **¡Podrás personalizar hasta las estrellas!** Y no, no estamos exagerando: en el planetario, y gracias al puntero y a la pantalla táctil, vas a poder crear constelaciones que más tarde se verán en el propio juego, cuando se haga de noche. ¡Qué flipe! Y, por si te parece poco, también podrás **diseñar tu propia ropa, ¡y encima a base de puntero!** En el taller de costura del pueblo te darán la opción de realizar un diseño y luego guardártelo para aplicárselo a tus prendas, suelos y demás. Así podrás (toc-toc) fardar ante tus amigos de diseños (¡toc-tec!) propios, e intercambiarlos gracias (¡TACA-TACA!) al Wi-Fi de... ¡¿A qué viene tanto "toc", "tec" y...?!

¡Que llaman a la puerta!

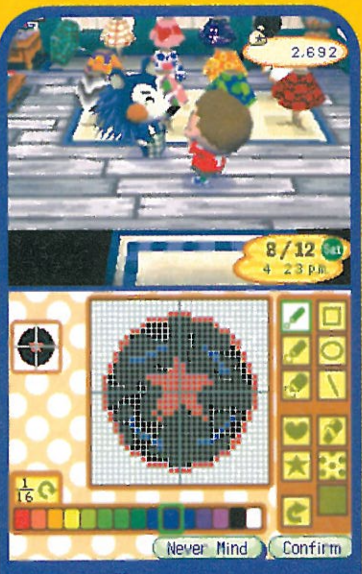
¡Ah, claro! Es que gracias al servicio gratuito Wi-Fi de Nintendo podrás **invitar a tus amigos a tu pueblo**



Cuando quieras mandar una carta, pagar una parte de tu hipoteca y demás tareas burocráticas, deberás dirigirte al ayuntamiento y hablar con la "pelicana funcionaria".



A través de estas puertas vendrán los colegas a nuestro pueblo. Si la abres, estarás dejando paso libre para entrar y, si no quieres visitas, solo tendrás que cerrarlas.



DISEÑA TU ROPA DIBUJÁNDOLA

Gracias a la pantalla táctil de Nintendo DS podremos crear nuestra propia ropa a trazo de puntero. Podrás dibujar tus diseños usando formas, colores, estampados... para luego ponérselos a tu camiseta o tu gorra. Aunque te costará algo de dinero, merece la pena ir como te dé la gana. Además, cuando quedes con tus colegas por Wi-Fi podrás intercambiar diseños con ellos.



Cada día recibiremos cartas en el buzón de gente que se preocupa por nosotros. ¡A ver si nos ha escrito nuestra mamá!



¡Vaya pedazo de pez que hemos pescado! Solo será cuestión de suerte y algo de paciencia que te toque un "premio gordo".



Jugar con "AC" será no soltar el puntero. Con él podremos dibujar constelaciones que, por la noche, veremos en el cielo.

o pirarte tú al suyo. Aparte de que por fin podrás decir a un colega "¡Te invito a mi pueblo!" sin consultarlo con tus padres ni nadie, lo mejor es que ir al pueblo de alguien, o recibir visitas, **¡será super-sencillo de realizar!** Solo necesitarás acordar con ellos cuándo harán la visita, saber sus códigos de amigo... y ya está. **Te diriges a la puerta del pueblo, le pides al guardián que la abra y esperas** a que tus amigos entren. Así se multiplicará la diversión porque, todo lo que solías hacer solito, podrás compartirlo con tus amigos. ¿Imaginas lo divertido que será **ir de pesca en grupo o picarse a ver quién caza el mejor bicho en tres minutos,** por ejemplo? ¡Y todo esto mientras charláis entre vosotros! Sí, **gracias al teclado virtual de la pantalla táctil podréis conversar en todo momento** y deciros trucos o lo que queráis. Así que, tendrás que esforzarte trabajando y siendo buen vecino para lograr que tus colegas, cuando vean tu casa, solo sepan escribirte halagos. Ah, por cierto, el 31 de Marzo, cuando salga el juego... ¡¿te vienes a nuestro pueblo o qué?!

CONOCE A TODOS LOS HABITANTES

TENDREMOS MULTITUD DE COMPAÑEROS EN EL PUEBLO. Conocerlos a todos es una misión primordial en el juego, te pueden ofrecer ayuda y guiarte en los inicios del juego. Además, a lo largo de nuestra vida pueblerina, también es necesario que nos llevemos bien con ellos y seamos atentos, ¿o acaso queréis que se cabreen, eh? Ya verás que objetos más chulos te regalan si eres bueno.



¡El terror más clásico llama a tu DS!

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Volverás a la mansión donde todo empezó para vivir una aventura llena de sorpresas. Y zombis, sí.

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- AVENTURA DE TERROR
- 31 DE MARZO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- La función táctil no se limitará solo a las situaciones de vista subjetiva y los puzzles. Capcom permitirá que le gastemos **alguna que otra bromilla táctil** a nuestros protagonistas.
- Las **animaciones de puertas** del original seguirán presentes en DS para dar más ambientillo clásico, pero **podrás quitarlas** pulsando un botón.

¿TE LO PERDISTE?
- Pues juégalo en DS y descubrirás por qué es **el rey del terror...** portátil.



Esta versión DS incluirá nuevas situaciones, como ver que los zombis se acercan a la pantalla... ¡argh! ¡Toma cuchillada táctil!



Todos los escenarios estarán repletos de detalle y realismo, y los personajes, poligonales ellos, encajarán perfectamente.



No toda la aventura transcurrirá en la mansión. Tendremos que visitar sitios más raritos aún para investigar el porqué de todo.



JILL VALENTINE. Seguro que ya la conocías por los "RE" de GC. En DS seguirá siendo una chica muy hábil con las ganzúas.

El sueño de muchos jugones se va a hacer realidad en breve: **disfrutar de «Resident Evil» en una portátil.** Y, si es posible, a oscuras, en silencio total, tumbado en la cama y con una sábana para taparse hasta el último pelo de la cabeza en los momentos más "acongojantes". Sí, bueno, seguro que alguien salta con "¡pues hubo una versión para Game Boy Color, así que n...!". La hubo, pero aparte de que aquello era en 2D y, lo que es miedo, daba bastante poco, **no es una entrega más de la saga** lo que nos ocupa. El "Resident" que Capcom está preparando **para DS es el primero, el genuino,** el que dio pie a un nuevo género de los videojuegos.

¡Un juego de miedo!

Y esto es exactamente lo que va a ocurrir en DS. «Resident Evil Deadly Silence» será el primer "survival horror" de DS, un título que **nos hará pasarlo "mal"** (pero muy bien, a la vez) con nuestra flamante portátil. Eso no significa que Capcom, aprovechando que aún no hay ningún juego de "miedos varios", vaya a solucionar el tema con un mero traspaso del programa a los circuitos de DS. Este título salió al mercado allá por 1996 y, desde entonces, ha llovido mucho. Demasiado como para que los usuarios de DS se sintieran satisfechos con el mismo juego, sin más. Así que, nos están preparando una versión que, sí, será el primer "Resident", pero **incluirá un sinfín de novedades que solo serían posibles en la exitosa portátil** de Nintendo. Aunque lo jugases hace diez años o te pulieras



En "RE", los enemigos ya están muertos, así que, asegúrate de que has conseguido dejarlos realmente fritos antes de pasar cercAAAH! ¡QUE SE ME COME UN PIEEE!



El famoso "calvo reseco y maquillao" también hará su numerito de "huy, me pillaron" en DS. Habrá muchas escenas de vídeo que intentarán subir tu nivel de "canguelo".



UNA MANO EN EL PUNTERO...

Y la otra, como componente principal de uno de los juegos táctiles que más te impactarán. Deberás hacer la típica prueba de saltarte los dedos y dar en la mesa. También verás unos cofres que no estaban en el original y deberás abrir emparejando bolas de colores. Y no creas que serán los únicos juegos táctiles que encuentres: los chicos de Capcom han retocado casi el 50% de los puzles originales.



Algunos de los momentos clásicos se mantendrán tal cual. Tirar la estatua y escuchar cómo se casca... siempre mola.



El cuchillo ya no estará entre tus armas del inventario. Pero sí que tendrás, y para usarlo deberás pulsar L y navajear con A.



¿Te da miedo el zombi? Tranqui, quizá puedas convencer a la araña gigante para que se lo cargue antes de comerte a ti.

el pedazo de "remake" de CUBE de hace casi cuatro (¡madre mía, qué graficazos tenía y cuántas veces nos caímos de la silla, de los botes que metíamos!), ya verás cómo, a medida que te vayamos contando cositas, empieza a caérsete la babilla.

A la altura de DS

Tenemos una consola portátil que, sencillamente, ha roto con todo lo establecido en el mundo de los videojuegos. Y, empieza a aplaudir si quieres, **este "Resident" usará todas y cada una de sus funciones.**

"¿Entonces podré chatear?" Bueno, no, chatear no, mira. Ejem... Bien, empecemos por la doble pantalla, si le parece a "Mr. Tiquismiquis". ¿Recuerdas que antes tenías que pausar el juego para mirar por dónde ibas y tal? Pues olvídate de pausas "corta-emociones", porque solo hará falta echar un vistazo a **la pantalla superior de tu DS, donde está el mapa,** para saber por dónde andas o planear tus próximos pasos. Y además, mirándola, también te enterarás de la munición que te queda y de cómo anda de energía

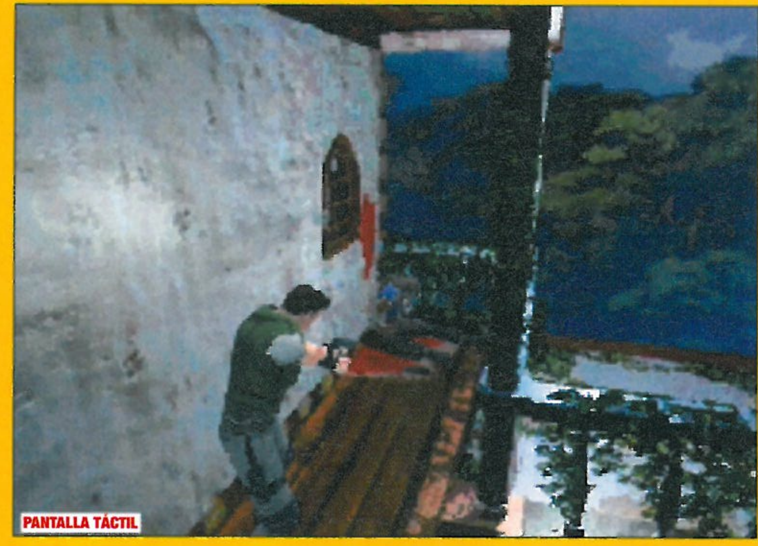
¡NO GRITES, QUE PETAS EL MICRO!

EL MICRÓFONO TAMBIÉN SE USARÁ EN ALGUNAS SITUACIONES. No te las vamos a contar porque sería echar a perder el factor sorpresa, pero... vamos... ¡el compañero envenenado al que tenías que llevar suero en la versión normalita también esperará que le hagas el boca a boca soplando en el micrófono (¡arf, aire!) de tu DS! Y habrá otras, pero esas ya no te las chafamos. No. Bueno... Mmm... No.





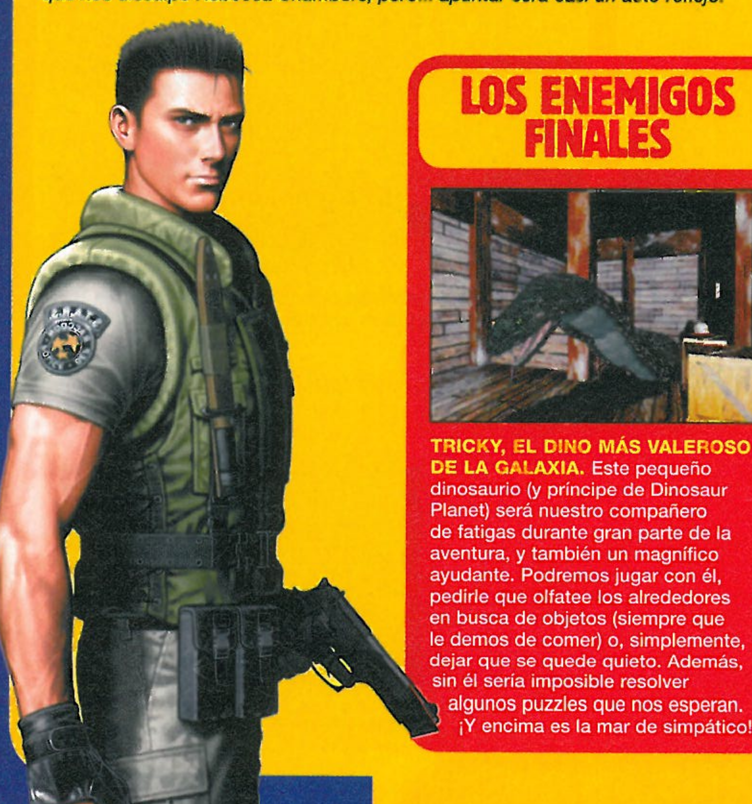
Cuando uno anda solito por una mansión, empieza a tener miedo de todo. Así que, que nos disculpe Rebecca Chambers, pero... apuntar será casi un acto reflejo.



Si t agobias y quieres salir a tomar el aire, hazlo, pero que conste que el paisaje cercano tampoco será muy tranquilizador. Y menos si ese tío pocho se levanta.



Las cámaras seguirán en los lugares que hicieron del original un juego impactante y bello, a pesar de los zombis. Este enfoque bien podría ser de una película de miedo.



LOS ENEMIGOS FINALES

TRICKY, EL DINO MÁS VALEROSO DE LA GALAXIA. Este pequeño dinosaurio (y príncipe de Dinosaur Planet) será nuestro compañero de fatigas durante gran parte de la aventura, y también un magnífico ayudante. Podremos jugar con él, pedirle que olfatee los alrededores en busca de objetos (siempre que le demos de comer) o, simplemente, dejar que se quede quieto. Además, sin él sería imposible resolver algunos puzzles que nos esperan. ¡Y encima es la mar de simpático!

La saga «Resident» llegará a DS con su ópera prima de 1996, en la que se incluirán montones de sorpresas en forma de retos táctiles, uso del micrófono y hasta un modo multi para 4.

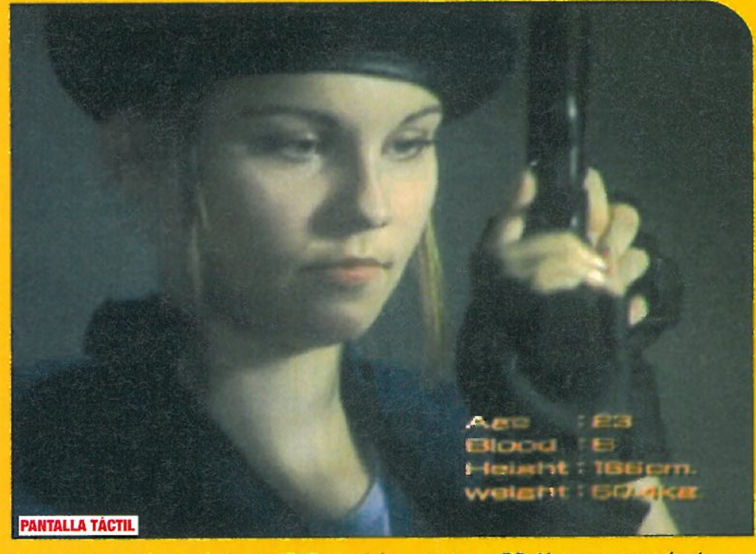
▶ tu personaje. Sí, el fondo de la pantalla superior parpadeará más rápido e irá adquiriendo un tono cada vez más rojizo a medida que nos casquen los zombis. "¡Dios mío, ¿hay zombis?!" Sssí... hay zombis. Y si te dan miedo, cuando te enteres de que **tendrás que enfrentarte a ellos con un cuchillo/puntero como único arma,** lo mismo grit...

¡Yaaargh! ¡Qué susto!

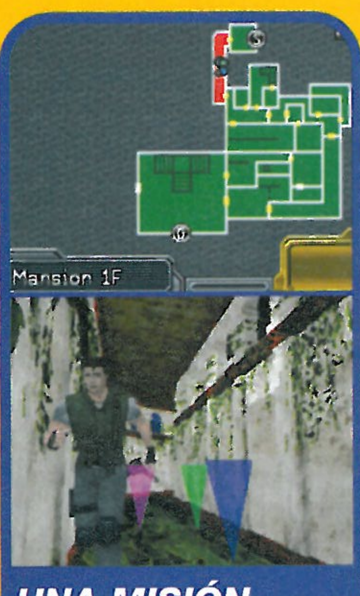
Efectivamente, la pantalla táctil permitirá que nos enfrentemos a los zombis en vista subjetiva. Sí, también deberemos cascarles de la manera tradicional, con vista en 3ª persona. Pero a veces, al entrar en una habitación, nos encontraremos con que **un grupo de feos zombies está caminando hacia la pantalla.** Entonces deberemos olvidarnos de cruceta y botones y liarnos, con el dedo si no nos da tiempo a pillar el puntero, **a describir líneas rectas en la táctil, a modo de cuchilladas.** Cuando te los cargues conseguirás algunas balas extras y, casi seguro, resoplarás aliviado, ¿verdad? Pues... cuidadito con los resoplidos porque lo mismo apagas las velas de la habitación sin querer. Sí, el micrófono también se usará en ciertas partes de la aventura. "¿Y podré decirle al protagonista que vaya a un lado y luego al otro, y que se tumbe, me dé la pati...?" Em... Si te apetece... Pero el micro se usará solo en situaciones concretas. Por ejemplo, **deberás soplar para**



Sabías que, además de zombis, también habrá otros tipos de enemigos, ¿no? ¿Que no? Guau. Pues te vas a llevar más de un sustito, cruzando ciertas salas de la casa.



La secuencia introductoria de 1996 seguirá presente en DS. Una manera más de respetar el sabor del clásico, y de enterarnos cómo se hacían estas cosas entonces.



UNA MISIÓN PARA 4 HÉROES

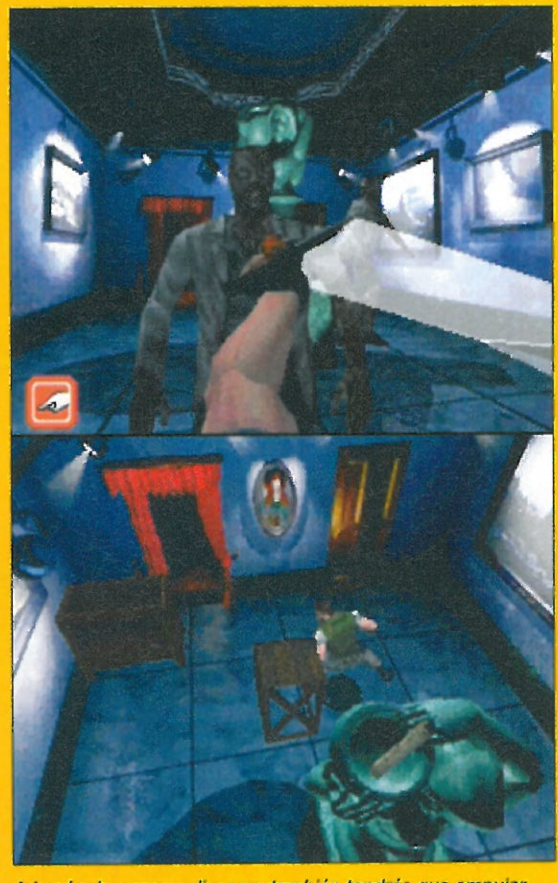
¡Sí señores, podréis jugar hasta cuatro amigos en el modo multi! Necesitaréis tener todos un ejemplar del juego, pero podréis elegir entre 9 personajes (todos los componentes del equipo Bravo y el Alpha) y cumplir las diferentes misiones cooperando entre vosotros, o compitiendo. Si elegís competir, deberéis pelear por las armas y podréis mandar enemigos extra a vuestros competidores.



La mansión que recorreremos constará de varios pisos, sótano, jardín... mejor será que te orientes entre tanta puerta.



Los cuervos serán unos bichos muy pesaditos. Te perseguirán continuamente hasta que consigas acertarles con un... ¡toma!



Además de correr y disparar, también tendrás que empujar muebles para conseguir cosas como el mapa de la mansión.

apagar las velas que citábamos antes y quedarte a oscuras en una sala repleta de cabezas disecadas de animales. A oscuras. Cabezas. Repleta. ¿No vas a decir nada, cha...?

¡Yo a esto no juego solo!

¡Pues alégrate, y no chilles más si es posible, porque **podrás jugar con otros tres amigos a la vez!** Deberéis elegir entre el modo **cooperativo,** en el que os ayudaréis unos a otros a completar una misión de corta duración; o el **competitivo,** donde ganará el que consiga terminarla antes. ¿Un modo cooperativo para la aventura normal? No, mira, de eso no habrá. Así que, tendrás que enfrentarte tú solito a la aventura de terror más famosa de todos los tiempos. Y, en DS, también será la más **original, movidita y flipante.** Ah, y una última cosa que seguro gustará a los puristas: **también se incluirá la aventura en formato original, sin hacer uso de las funciones DS.** Por si no la jugaste en su día y quieres disfrutarla a la vieja usanza, a base de cruceta y botones. Están en todo, estos chicos de Capcom.

SUSTOS AL ESTILO CLÁSICO

VIVIRÁS LOS MOMENTOS MÁS ESTRESANTES DEL PRIMER «RESIDENT EVIL». Los expertos de la saga seguro que ya no se asustan, pero si el primer "RE" que vas a jugar es esta entrega de DS... estáte al loro. Además de los brincos que puedas dar con los zombis, sufrirás muchos otros momentos de nerviosismo extremo. ¿Correr para no ser aplastado por un canto rodante? Por ejemplo.



Yo, de mayor, cirujano, ¡a curar a la peña!

TRAUMA CENTER

Tu DS se convertirá en una mesa de operaciones, y tú en el genial Dr. Vílches de 'Hospital Central'.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- SIMULADOR MÉDICO
- MARZO
- Compañía: **ATLUS**
- Equipo: **ATLUS**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Habrá un modo "Challenge"** en el que podrás repetir todas las operaciones para perfeccionar el trabajo o simplemente mejorar los tiempos.
- Cada incisión, cura, desinfección, cada vez que hagas algo sobre el paciente, **serás puntuado, y de ello dependerá que alcances buen ranking** entre los médicos del hospital.

¡CÚRALOS A TODOS!

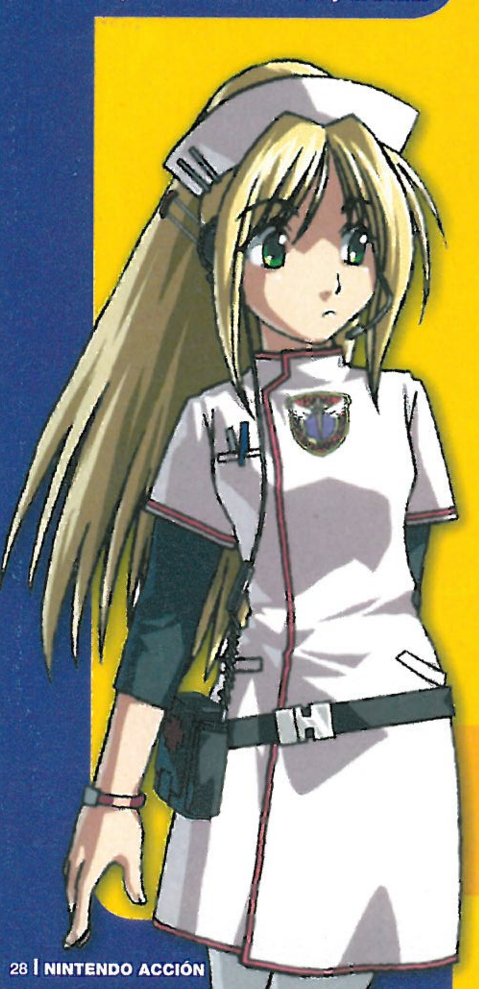
- Sangre, cirujía, operaciones... desde un **punto de vista divertido y diferente.**



Algodón, láser, desinfectante, anestesia... todo el instrumental necesario está en la táctil. Sólo toca y arrastra para curar.



En la pantalla superior se sucederán los diálogos y situaciones entre los diferentes médicos. Tú serás ese de ahí arriba.

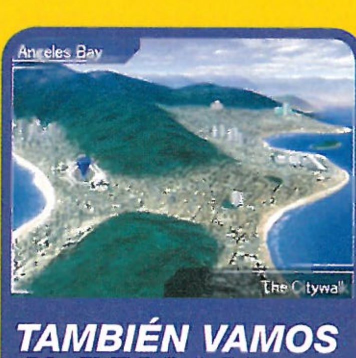


Salvar vidas, esta será tu misión en un nuevo juego de la "generación táctil" que llega en breve a DS. Esa a la que pertenece «Nintendogs», y pronto crecerá con los «Brain Training». ¿Os suena un juego de mesa que se llama "Operación"? Pues ya estáis situados: la **pantalla táctil es una mesa de operaciones** y tú tienes que curar al herido antes de que el reloj se detenga.

Rápido, venga ese bisturí

Ante el doctor Stiles, o sea tú, pasarán casos de todo tipo: cortes, heridas, gastritis, cánceres, epidemias (cada vez más complicados a medida que avances). A ambos lados de la pantalla táctil verás el **instrumental quirúrgico.** La enfermera te irá diciendo qué usar y cómo en las primeras operaciones. A partir del tercer caso, estarás solo y tendrás que elegir herramientas y pasos que dar. Ya no habrá un "ángel de la guarda" para soplarte: primero abre con el bisturí, luego haz una resonancia, ahora limpia. Deberás **memorizar la técnica de cada operación,** o usar la lógica, para curar al paciente y que no te echen del hospital. La idea es **divertida y diferente.** Eso sí, no puedes ser aprensivo ni tienes que dejar impresionar fácilmente. Aunque las imágenes no son nada agresivas, eso de hurgar en las intimidades no lo lleva bien todo el mundo.

ANGIE THOMPSON es la atractiva enfermera del Hospital Hope, donde trabajas tú. Tiene 21 años pero le sobra experiencia en casos difíciles. Angie te ayudará en el quirófano y a lo mejor no puedes evitar tener una cita fuera de las urgencias. La chica mola, ¿no?



TAMBIÉN VAMOS AL RESCATE

Algunos casos nos obligarán a salir del hospital HOPE, que es nuestra "base", y recorrer las calles en plan SAMUR ante accidentes tóxicos, envenenamientos y otras urgencias. Aquí deberás ser más rápido e intuitivo, y dominar el instrumental que tienes a tu disposición en la pantalla táctil. ¡Estúdiatelo, hombre!

Abre tu mente... ¡y mejórala con tu DS!

BRAIN TRAINING

¿Te gustaría potenciar las funciones de tu cerebro mientras juegas en tu DS? Nintendo sabe que sí.



DATOS DEL JUEGO

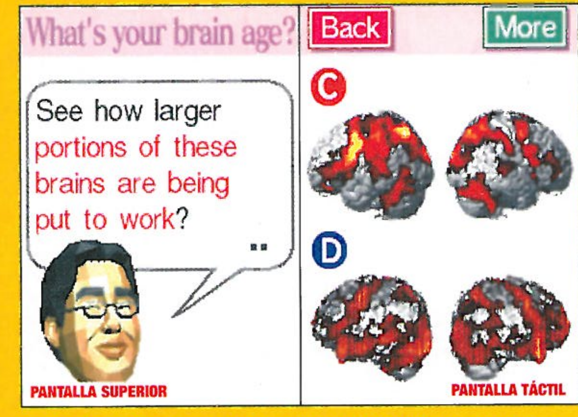
- **NINTENDO DS**
- **ENTRENAMIENTO**
- **ABRIL**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Por detrás de «Animal Crossing», es **el título de moda en Japón.** En un principio no parecía que fuese a convertirse en éxito pero, gracias al "boca-oreja" de los usuarios satisfechos, **ha alcanzado la cifra de 1.300.000 unidades vendidas.**
- Habrá un **modo "solo sudoku"**, para fanáticos de este pasatiempo.

DS DA SABIDURÍA

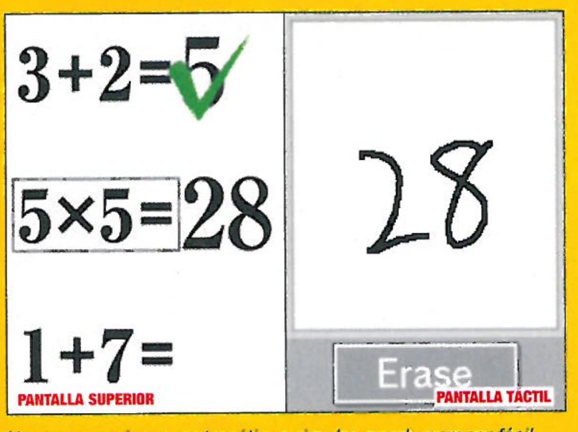
- Jugar, y comprobar que **tu mente funciona cada día mejor,** será brutal.



Cada día podremos ir mejorando las habilidades de nuestro cerebro mediante los seis ejercicios (más sudokus) del juego.



Sí, tendrás que dibujar cosas como animales, objetos e incluso continentes, de memoria. ¿Te resulta parecido a África, "eso"?



Hacer operaciones matemáticas simples puede parecer fácil, pero con «Brain Training» tendrás que pensarlas a toda máquina.

Back Next

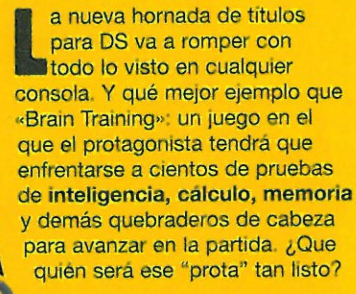
world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing ... the

mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin ware

PANTALLA SUPERIOR PANTALLA TÁCTIL

El profesor te irá recomendando diferentes actividades, como leer en voz alta (en castellano, tranqui) para mejorar tu nivel.

EL PROFESOR KAWASHIMA. No es un profe del cole, no. Este señor, que nos hablará y ayudará durante el juego en su "forma poligonal", escribió un libro, gran éxito de ventas, que contenía muchos de los ejercicios que encontraremos en nuestras DS.



La nueva hornada de títulos para DS va a romper con todo lo visto en cualquier consola. Y qué mejor ejemplo que «Brain Training»: un juego en el que el protagonista tendrá que enfrentarse a cientos de pruebas de **inteligencia, cálculo, memoria** y demás quebraderos de cabeza para avanzar en la partida. ¿Que quién será ese "prota" tan listo?

Tu cerebro... y tú.

Aunque en un principio la cosa parece durilla (y más con estas pantallas en japo), para engancharte a «Brain Training» te bastará con jugar "la prueba rápida", la que **determina cómo andas de edad mental.** En pantalla irán apareciendo nombres de colores, a su vez escritos con distintos colores. Tú solo deberás decir el color de la palabra, evitando leer y berrear "¡amarillo!", cuando "amarillo" esté escrito, por ejemplo, en rojo. A la primera que te confundas querrás subsanar el error y, para eso, **para entrenar tu mente y no volver a pifiarla,** estará el resto del juego.

El modo principal te propondrá **realizar varios tipos de prueba cada día:** hacer sumas y restas a toda caña, dibujar una jirafa como puedas, leer un pequeño pero difícil texto en voz alta, unir puntos dibujando líneas... ¡Lo que haga falta para ir desarrollando las aptitudes de tu cerebro! Ah, y aunque en la versión japonesa no estén incluidos, aquí en España tendremos **"sudokus". Sí, el pasatiempo del momento.** ¿Cómo? ¿Que vaya peñazo? Sí, bueno, di lo que quieras pero, gracias a «Brain Training», pronto sabremos quién es más listo de los dos, chaval.



COMO ESCRIBIR EN UNA LIBRETA

Sabrás si alguien está jugando con «Brain Training» porque tendrá la consola cogida en vertical, como si fuera un libro. Así será mucho más fácil contestar rápida y certeramente en la "página" de la derecha, la pantalla táctil. Ah, y si eres zurdo, tranquilo, que se incluirá la opción pertinente. Está todo pensado (claro).

¡Más retos y cartas que en ningún otro juego!

YI-GI-OH ULTIMATE MASTERS EDITION

Yu-Gi-Oh cumple diez años y la nueva edición será la más grande... ¡en la portátil más pequeña!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- DUELOS DE CARTAS
- PRIMAVERA
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Además del montón de cartas que trae el juego, se incluirán **tres cartas reales, exclusivas** y diferentes en cada cartucho que salga a la venta.
- **Se han inventado nuevos retos**, y algunos muy chungos de superar como los "Misterio", en los que tendrás que ir consiguiendo exactamente lo que te pidan en cada turno.

EL YU-GI OFICIAL 2006

- Tendrás **todas las colecciones nuevas** reunidas en un solo cartucho.

DÉCIMO ANIVERSARIO. Diez años hace que Kazuki Takahashi ideó Yu-Gi-Oh. Para celebrarlo, llegará el mejor juego de la saga visto en una portátil. Y sólo podía ser en Game Boy.



Tendrás a tu disposición toneladas de información sobre cada carta, para que controles el combate en todo momento.



No hace falta bajar más al kiosko. Machaca uno tras otro a tus oponentes y ganarás pelas para comprarte sobres de cartas.



Algunos nuevos retos serán demenciales ¡¿Ganar la partida en un solo turno?! Habrá que ser un Máster.



Al comenzar el duelo, una moneda decidirá nuestro turno. ¿Salgo a por todas o me defiendo y lo aniquilo a contrataques?

Hacia finales de abril llega la nueva entrega del juego oficial de cartas «Yu-Gi-Oh: Ultimate Masters Edition World Championship Tournament 2006». Y ya podemos avanzaros que será **el que más cartas traiga de todos los que han salido, ¡unas 1.500!**

Una década de duelos

Como en estos diez años le ha ido tan bien, se mantendrá el sistema de juego de siempre. Tendremos un mazo, que utilizaremos por turnos, para colocar sobre el tablero nuestras cartas (monstruos, conjuros, etc.) y así lanzar un ataque. A esto se le añadirán **nuevos desafíos**. Divididos en duelos, (de **Tema, Misterio, Limitado y Supervivencia**), en cada uno habrá nuevos retos como conseguir lo que nos pidan en cada turno, sobrevivir a todos los combates que podamos, alcanzar un megaobjetivo o luchar con limitaciones de cartas, vida, etc. Menos mal que también repetirá el sistema de gestión de cartas ¡Qué follón se montaría, teniendo que controlar más cartas que nunca!



¡¡1.500 CARTAS!!

«Yu-Gi-Oh Ultimate Masters 2006 World Championship Tournament 2006» será el juego de la saga que más cartas incluya de todos los que han salido para portátiles.

¡LA EVOLUCIÓN DEFINITIVA ESTÁ EN EL AIRE!



¡Vuelve el fútbol de la calle, el de verdad!

FIFA STREET 2

Estrellas y galácticos se desafían a los partidos de fútbol más cañeros: manda la ley de la calle.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- FÚTBOL
- MARZO
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **«FIFA Street 2» recreará a la perfección barrios** de Brasil, Camerún, Alemania, Francia, Italia... Y además incluirá todas las selecciones oficiales del mundo con sus jugadores.
- **El juego tendrá un modo multijugador para 4** que será las delicias de las reuniones de amigos en frenéticos partidos de dos contra dos.

¡FÚTBOL SALVAJE!
- Las **estrellas más galácticas** haciendo virguerías en las calles.



Los escenarios estarán increíblemente bien conseguidos, al final acabaremos creyendo que estamos en un barrio de Brasil.



Algunos movimientos os dejarán perplejos, podréis ver remates de cabeza, controles de pecho, regates espectaculares...



El fútbol-espectáculo no dejará a un lado el realismo. Estarán las mejores selecciones y cada jugador tendrá sus habilidades.



Los partidos cuatro vs cuatro serán vibrantes y espectaculares a tope. La ambientación ayudará mucho, os lo aseguramos.

TODOS LOS GALÁCTICOS. Los argentinos, los brasileños, los españoles... estarán todos los cracks.

Tras el éxito de la primera parte, EA Sports vuelve a las calles para hacerte vibrar con los mejores goles. Y esta vez llévate el bañador porque también nos vamos... ¡a las playas de Brasil!

Estrellas, ¡a la calle!

Sí señor, las playitas de Ipanema serán uno de los nuevos escenarios que incluirá esta entrega. Veremos pasearse por ahí a los **320 jugadores** españoles, ingleses, brasileños... que conforman las nada menos que **20 selecciones nacionales,** bien cargaditas de cracks del fútbol. Todos se han entrenado y te lo demostrarán con **nuevos movimientos flipantes** que harás con solo pulsar un botón, ¡nada más sencillo! Así podrás conseguir hacer palomitas, controles de pecho, regates espectaculares... Y por si fuera poco, podrás crearte tus propios jugadores, equipos y campos con muchas más opciones que antes.

Pero no pienses que sólo tendrás que marcar goles, «FIFA Street 2» premiará hacer buenas jugadas y "trucos". Si te salen todos, el rival no podrá soportar tanta filigrana y caerá enseguida. Además, gracias al multijugador, podrás demostrar tus dotes con el balón a tus colegas, e incluso os podréis aliar **hasta cuatro amigos para unir fuerzas en el mismo equipo.** Con todas las novedades del nuevo "Street", no vas a parar de marcar goles hasta convertirte en el pichichi de las calles.



¡NO TE HUMILLES!

Una de las grandes bazas de este juego es su gran repertorio de "trucos". Con sólo pulsar un botón en el momento adecuado, le haremos un quiebro al rival y nuestra barra de trucos subirá. Cuando la tengas a tope, podrás realizar un combo especial y dejar a tu rival tirado. ¡Eso sí, no te confíes, tú también podrías probar de la misma medicina!

Las guerras se ganarán... ¡a bolazos!

ODAMA

El primer pinball para CUBE reunirá habilidad, estrategia y berridos al micro en un solo juego.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PINBALL/ESTRATEGIA
- ABRIL
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **VIVARIUM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego **incluirá un micrófono y un adaptador para que quede fijado al mando.** Así no perderás el tiempo buscando dónde lo habías dejado tras decir la última orden a tu ejército.
- **Moviendo el stick haremos que el terreno se incline** hacia la dirección que pulsemos, para "trampear" en plena batalla.

¡ROMPEDOR A TOPE!

- El primer pinball de GC también será **el más original** nunca jugado.



Para alcanzar la victoria, tendremos que arrasar a bolazos a los soldados contrarios, cuidando de no cascar a nuestra gente.



Destrozando las construcciones y armas de los enemigos, aparecerán ítems que darán cualidades especiales a la bola.



El ejército enemigo también usará armas "importantes", como el samurai gigante que preside este tablero. Sí, ese de los cuernos.



Cada batalla tendrá un tiempo limitado. Si ves que comienza a anochecer y aún sigues guerreando, o te das prisa o perderás.

EN EL JAPÓN MEDIEVAL. El argumento del juego nos pondrá en la piel de un joven comandante que quiere vengar la muerte de su padre con la ayuda del Odama, su arma secreta (la bola, vamos).

Las hordas enemigas van a invadir tu territorio, a pesar de que has puesto a todos tus soldados haciéndoles frente. ¿Qué hacer? Pues, según este juego... ¡tirar una bola de hierro gorda, a ver cuántos malos se carga de una pasada!

¿Pinball con estrategia?

Es como decir que la tortilla de ladrillos te ha salido algo aguada, ¿verdad? Pero tranquilo, que **la mezcla será muy divertida.** Lo principal será, como en todo pinball, mantener la bola en el tablero. Pero **el tablero no será tal, sino un campo de batalla** en el que verás un montón de soldadillos. Y si te fijas bien en las pantallas, notarás que unos son rojos y otros grises. Los rojos son los tuyos y los grises, los que deberás intentar arrollar con la bola de pinball. Bueno, a ellos y también todas las torres, catapultas, muros y demás movidas enemigas que haya por ahí enmedio. Suena divertido, ¿eh? **Un tablero lleno de objetivos móviles, montes y ríos, estructuras destruibles...** pero no acaba ahí la cosa. Para rizar el rizo, también deberemos hacer uso del **micrófono.** Sí, sí, el mismo micro que viene con los Mario Party 6 y 7. Con él, daremos órdenes a nuestros soldados para alcanzar la victoria en los **12 tableros** de los que constará el DVD. Cada uno será muy distinto a los demás, y podremos encontrar desde **tableros con scroll, hasta con 4 pares de palas.** Si te gusta el pinball, o la estrategia, ¡o dar órdenes por el micro!... pero, sobre todo, la originalidad, lo tendrás todo en abril.



¡AL ATAQUE, MIS CHAVALITOS!

Además de darle a la bola para que no se cuele, deberás agarrar el micro de vez en cuando para decir cosas como "Adelante" o "Rodeadlos". Tus soldados serán la mar de obedientes y cumplirán tus órdenes... aunque eso signifique la muerte. Deberás cuidar lo que dices porque, si te quedas sin soldados, también perderás la batalla.

¡Vuelven los divertidos héroes de la 'Edad de Hielo'!

ICE AGE 2

La segunda parte tendrá más acción, más diversión, más minijuegos y, bueno... menos hielo.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA
- MARZO
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **VU GAMES**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El equipo de animación de la peli se ha encargado de la parte gráfica del juego, con lo cual **está asegurado el parecido con la película.**
- «Ice Age 2» incluirá **escenas desbloqueables sobre el proceso de diseño del videojuego**, comentadas por los creadores y los artistas que han trabajado en él.

LA PELI EN TU CUBE

- **Con las risas** que pasamos en la primera parte, ésta garantiza aún más.



La ardilla Scrat será la prota de la aventura y su objetivo será recoger el máximo número de nueces (y que no se las roben).



Scrat no estará sola, y aunque tendrá innumerables habilidades, no le vendrán mal las ayuditas del tigre o del mamut.



Las nueces doradas serán la delicia de Scrat, además son muy importantes en la aventura para abrir puertas a nuevos sitios.



El nivel gráfico que veremos en GameCube será simplemente impresionante. Y todo sacado de los escenarios de la película.

Ice Age vuelve a los cines con «El Deshielo» y Vivendi se encarga de traernos el juego a nuestras GameCube. Al igual que en la película volveremos a ver a todos los personajes ya conocidos: Manny, Sid, Diego y la divertida ardilla Scrat, pero en esta ocasión **el deshielo será el protagonista** de la acción.

¡Agua va!

De modo que la superficie helada del planeta está a punto de derretirse y nuestros amigos tendrán que evitar que esto produzca males mayores. Así que lo primero que deberemos hacer es aprovisionarnos bien de comida, por lo que pueda pasar. **Manejando a Scrat, tendremos que recoger todas las nueces** repartidas por los diferentes escenarios 3D del juego. Contaremos con la ayuda de los héroes de la primera entrega, y además Scrat sabe apañárselas muy bien: la veremos rodar, escalar, rastrear, excavar, pelear... ¡Un sin fin de posibilidades a nuestro alcance!

Pero como no sólo de nueces se vive en la Edad del "Deshielo", habrá un montón de minijuegos super-divertidos y de todo tipo, a los que enfrentarse, y además añade escenas cinemáticas de la película y divertidos extras que desbloquear. Tú eliges si ver la peli antes o jugar primero con el disco, pero ¡harás las dos cosas!

SID EL PEREZOSO. Aunque durante la mayor parte del juego manejaremos a Scrat, la simpática ardilla, también contaremos con la ayuda de los héroes del primer «Ice Age»: Manny el mamut, Diego el tigre dientes de sable y Sid el perezoso.



DISFRUTA CON LOS MINIJUEGOS

En «Ice Age 2: El Deshielo» habrá un montón de divertidos y alocados minijuegos, y tendremos que completarlos para continuar avanzando y pillando nueces. Desde un simulador de bolos con pingüinos hasta saltos de esuí, sin olvidar las carreras, juegos de habilidad... ¡minijuegos para todos los gustos!


WORMS™
OPEN WARFARE
Worms™
Descárgate Worms entrando en el Menú:
Vodafone Live! → Juegos → Exclusivos
o envía JUE WORMS al 521
vodafone
LLEVA LA BATALLA A LAS CALLES
¡ES TEMPORADA DE CAZA DE WORMS EN TODAS PARTES!
THQ
NINTENDO DS
TEAM17
PSP
PlayStation Portable
WORMS
OPEN WARFARE
WORMS
OPEN WARFARE
NINTENDO DS
THQ
Worms™: Open Warfare Developed by Team 17 Software ©2006. Team 17 Software and Worms: Open Warfare are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Exclusively licensed and published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.
Precio por descarga: 3? para Vodafone live! : Precio por descarga 3D: 4? para Vodafone live! con 3G. Precio de navegación: 30 céntimos, por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. Imp.ind no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live

PUNTUACIONES OFICIALES

En marzo...



Mario & Luigi

Los famosos hermanos fontaneros protagonizan uno de los RPG más chulos del momento. ¡Seguro que te divertirás un montón manejando a la pareja y a sus "versiones baby"!

VIEWTIFUL JOE DS

¡JOE ATACA DE NUEVO! Al héroe del chándal rojo le ha gustado protagonizar juegos de golpetazos y allá que se lanza con una nueva cosita para DS. Y como el tío quiere ser original incluso cuando va a la compra, pues ha decidido que te calces en el dedo la cinta de la DS y te pongas a pulsar la pantalla como un loco. ¡Es la juerga padre!

5 SUPER NOVEDADES



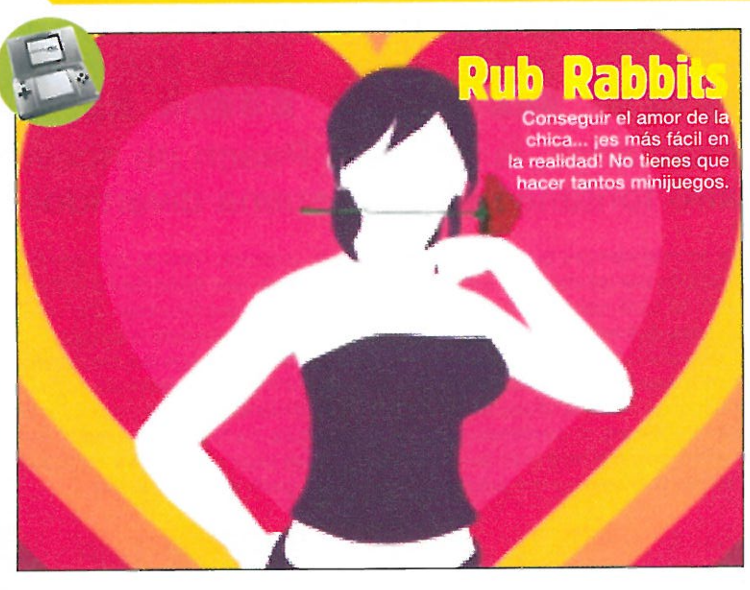
Nintendo DS

- Mario & Luigi 38
- Rub Rabbits 42
- Super Monkey Ball 52
- Nanostray. 54
- Viewtifull Joe DS.................. 56

Super Monkey Ball

LOS MONOS se estrenan en DS con un arcade para manos hábiles y gente divertida. ¡A por él!





Rub Rabbits

Conseguir el amor de la chica... ¡es más fácil en la realidad! No tienes que hacer tantos minijuegos.



Nanostray

¡Vas a flipar con la demostración de potencia de tu Nintendo DS! Qué gráficos, qué movimiento, qué cantidad de acción. ¡Es la bomba!

Código P.E.G.I. de clasificación



- 12+ EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
- MIEDO
- SEXO
- LENGUAJE SOEZ
- DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.



SIN CABLES



CHAT



DOBLE PANTALLA



COMPATIBLE GBA

MICRÓFONO



PANTALLA TÁCTIL

¡ATENCIÓN! Recuerda que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son recomendados, y pueden variar de una tienda a otra.



OK Nintendo Acción

Mario, Luigi y un follón a través del tiempo

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS EN EL TIEMPO

Viajes en el tiempo, marcianos, la princesa Peach de nuevo en problemas y ¡cuatro fontaneros! ¡Esto suena divertido!

Vuelve lo que ya es una saga en toda regla: Mario & Luigi, de nuevo juntos en un **RPG genial, repleto de humor** -casi siempre a costa del fontanero verde- y cargado de novedades que aprovecharán a tope la doble pantalla de la DS.

¡¡A cuatro manos!!

Nuestros dos héroes tienen que salvar a la princesa Peach y al reino Champiñon del ataque de los Shroobs. Así que a base de **saltos, trompazos, puzzles y muchos combates,** tenemos que viajar atrás y adelante en el tiempo para resolver todo el asunto. La gran novedad llega cuando aparecen las versiones "baby" de los protagonistas. A partir de ahí, en las fases de exploración conduciremos a los cuatro colegas: los dos mayores llevan a cuestas a los "canijos". Pero podremos separar las parejas siempre que queramos y moverlos por las dos pantallas, algo esencial para resolver los **cientos de puzzles** que nos vamos encontrando.

Aunque los **combates siguen siendo por turnos,** también nos traen unas cuantas novedades. Por ejemplo, ahora, si combinamos las fuerzas de cada hermano con su "canijo", conseguiremos golpes más potentes. Pero es que además podemos usar ítems de combate en grupo espectaculares, hay una increíble variedad de enemigos y los jefes finales son tan alucinantes como chungos de eliminar. Total, que Nintendo ha vuelto a bordar un juego de los que hacen afición en DS, porque jugar con Mario y Luigi tiene miga, pero si ya son cuatro...

¡LLEGA LA PRINCESA CHAMPIÑÓN!

El planeta Shroob tiene forma de champiñon, los shroob tienen forma de champiñon...., y como no podía ser menos, también tienen una princesa con forma de champiñón. ¡Y no veais como las gasta! Si llegáis hasta el final del juego os las tendréis que ver con ella, y no le gustan mucho los fontaneros.



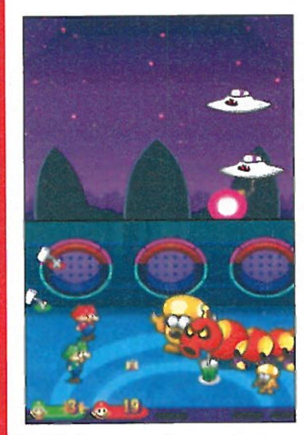


Si manejar a cuatro personajes te parece muy complicado, tranquilo, el juego tiene un tutorial con el que sales de dudas.

La conexión de las dos pantallas es fundamental para resolver los puzzles del juego. Aquí tienes que separar a las parejas.

¡OJO A LAS PANTALLAS!

Aunque los combates se desarrollan siempre en la pantalla táctil, nunca hay que dejar de vigilar la de arriba. En cualquier momento, un enemigo puede pedir refuerzos y hacer que nos caiga una buena ración de tortas desde las alturas. Y encima, los esbirros del jefe nos pondrán las cosas difíciles para esquivar los objetos.



Fíjate lo que está a punto de caernos desde arriba...

DOS PANTALLAS y cuatro personajes son la carta de presentación de un RPG que viene a revolucionar el género.

¡PEDAZO DE MALETÍN!

El maletín parlanchín no sólo nos guiará por el tutorial, también guardará todas las ropas, items y amuletos que vayamos recogiendo a lo largo del juego.



Pantalones...champiñón...amuleto ¡listo para viajar por el tiempo!



Si Mario y Luigi no llegan a un sitio, siempre pueden lanzar a sus babys.



Si eres todo un figura repartiendo leña ¡premio! Un champiñon para ti solito.



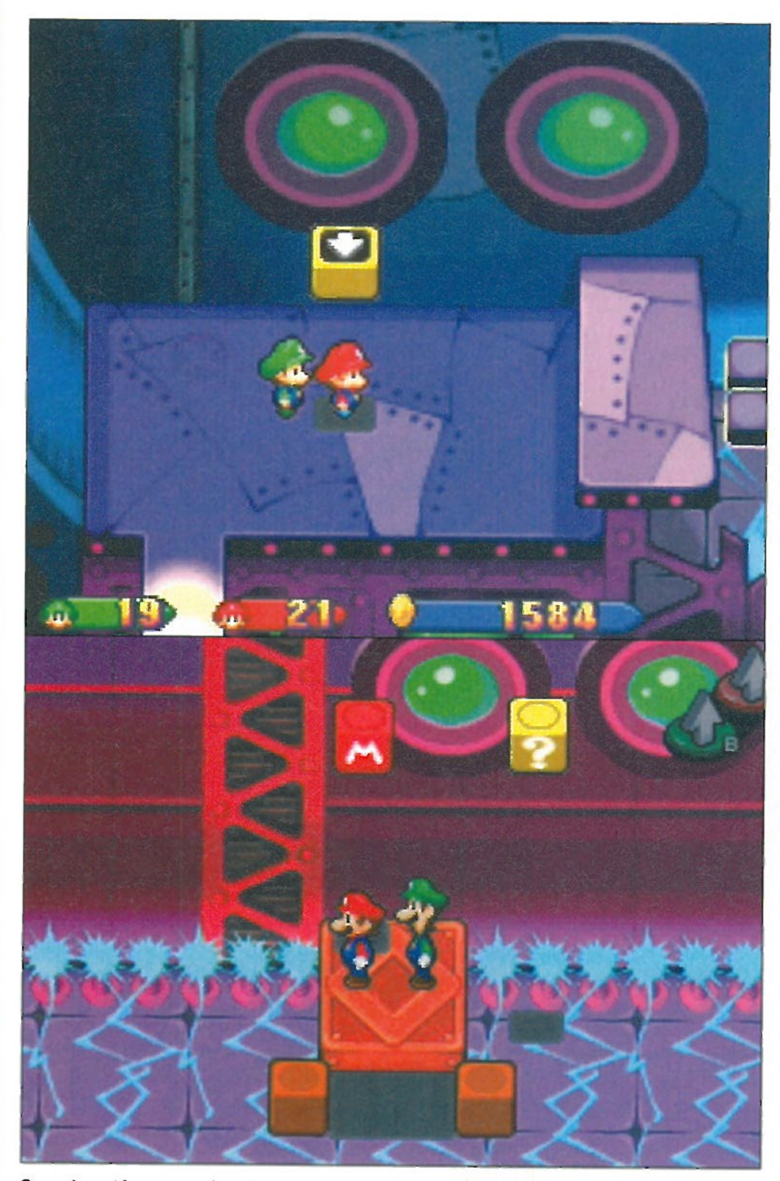
Aprovecha que tienes a los cuatro personajes juntos y no dejes que se te escape ningún enemigo. Combinando sus poderes, serás prácticamente invencible.



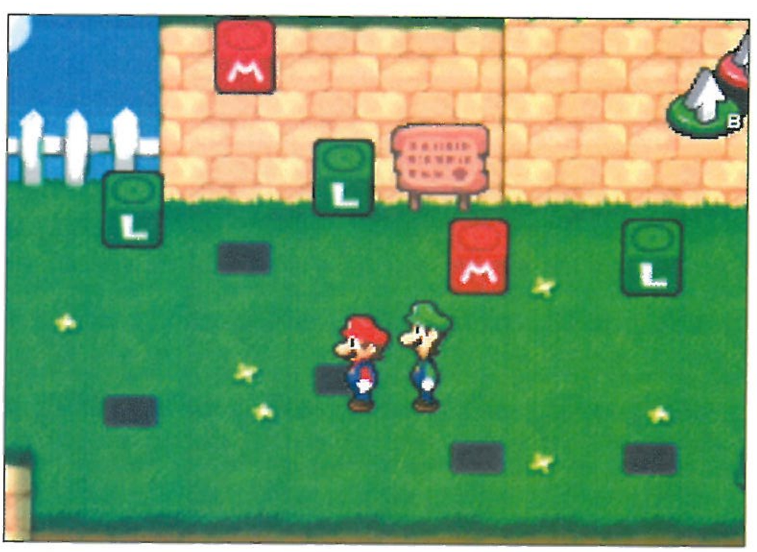
Por unas monedillas cualquier objeto puede ser tuyo en esta tienda tan maja.



Mientras el Profesor Fesor arregla la máquina toca saltar al pozo del tiempo



Cuando estén separados durante el recorrido, sólo podrás mover a dos de ellos. Tú eliges si quieres manejar a los de arriba o a los que están abajo.



¡Cada fontanero con su caja! No te despistes porque sólo Mario puede abrir las cajas rojas, y para Luigi sólo valen las verdes. Si lo haces al revés, moratón en la cabeza.



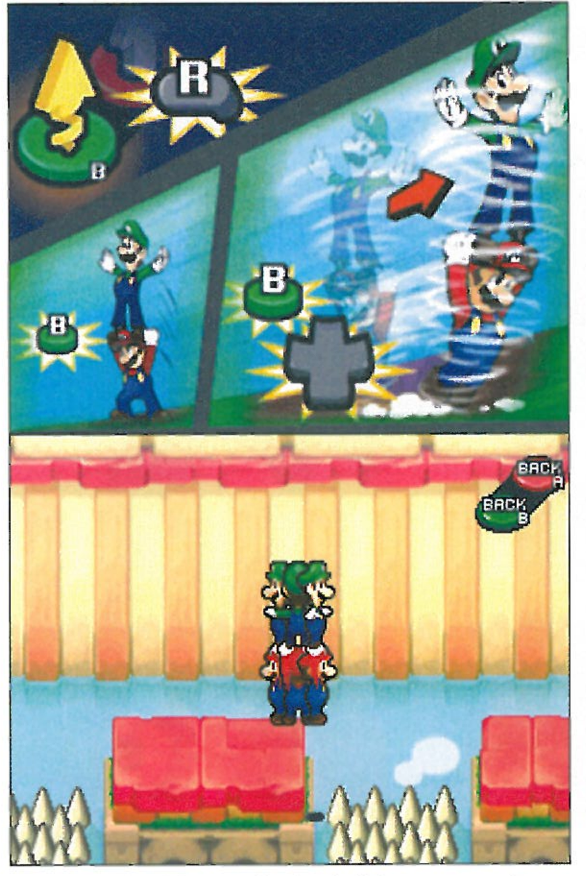
Cada jefe final tiene una estrategia para vencerlo. A este gusano de muy malas pulgas hay que calentarle el batido para debilitarle... ¡a bolazos de fuego!

HABLAN LOS CREADORES

ASÍ SE HIZO MARIO Y LUIGI EN DS

Hiroyuki Kubota (Director de Diseño) nos desvela datos y curiosidades de su obra maestra para Nintendo DS: «Mario & Luigi: Compañeros en el tiempo».

Nintendo Acción. ¿Podrías explicarnos cómo aprovecha "M&L" la doble pantalla?
Hiroyuki Kubota. Esencialmente, en la pantalla superior se puede ver un mapa del escenario. Simplemente con echar un vistazo, sabes dónde estás y dónde debes ir a continuación, así nunca te despistarás. Hay momentos, durante los combates o en alguna escena especial, en los que las dos pantallas se unen formando una única gran imagen. También se usan para mostrar lo que está pasando desde diferentes puntos de vista.
NA. ¿Y qué me dice de la táctil?
H.K. La pantalla táctil se usa en una ocasión concreta del juego. No seré mucho más específico hablando de ella para no desvelar el misterio. ¡Juega y descúbrelo por ti mismo!
NA. ¿Podría comentarnos cómo van a interactuar los cuatro personajes en el juego? ¿Cómo podrán ayudarse unos a otros para resolver las diferentes situaciones que se presenten?
H.K. Mario y Luigi viajarán al pasado para ayudar a la Princesa Peach. Regresarán al reino Champiñón en el pasado usando una máquina del tiempo. Allí, conocerán a Baby Mario y Baby Luigi. Ahí será cuando estos cuatro personajes se pondrán en marcha juntos. Controlarás el par de adultos, y el de Baby Mario y Baby Luigi por turnos. Pero hay una acción llamada "Piggyback", donde Mario y Luigi cargarán con uno de los bebes en su espalda cada uno. Con los cuatro en grupo, habrá posibilidades de ejecutar nuevos movimientos para resolver los puzzles de cada escenario.
NA. ¿Cómo han implementado el sistema "Rumble" (vibración) durante el juego?
H.K. Se pondrá en marcha durante las escenas y cuando toda la pantalla se agite. También funcionará cuando te hagan daño durante alguna batalla. Esto le da mucho más realismo al juego, ¡probadlo y veréis!



Tanto la pareja adulta como los "canijos" tienen sus propios combos que usarán para avanzar en las fases de exploración.



Subiremos los niveles de fuerza, velocidad, vida... combatiendo, y la diosa fortuna premiará con puntos extra donde elijamos.

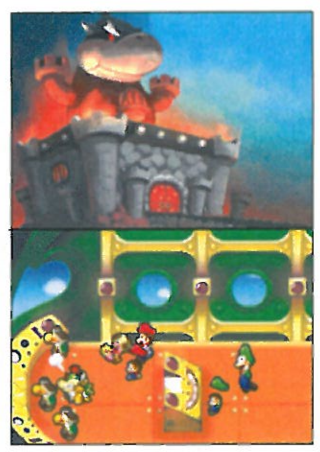


Los Babys juegan duro, son quienes tienen los martillos y no hay espina o caparazón que se resista a un buen mamporro.

CASI PERFECTO Tiene de todo: buenos puzzles, gráficos alucinantes y combates increíbles ¡Y encima te partes de risa!

LUCES, CÁMARA ¡Y ACCIÓN!

Cada vez que aparezca un video, la doble pantalla nos permitirá ver lo que pasa en varios sitios a la vez. ¡Saca las palomitas porque son minipelículas increíbles!



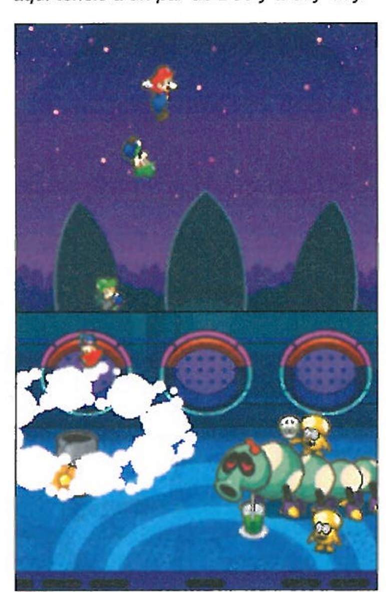
Ahora que Bowser está de nuestro lado, van y queman el castillo.



Nos encontraremos con viejos conocidos, aquí tenéis a un par de Boo y a Shy Guy.



Salva la partida en cuanto veas este libro ¡hay muy pocos en cada pantalla!



Algunos items de combate hacen un uso espectacular de la doble pantalla.



Dos fontaneros y un martillo, ¡la máquina definitiva para hacer chichones!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
- ▲ Sobresalientes. El aire de "dibus" queda genial.
- ▼ Los jefes finales bien podrían haber estado en 3D.

SONIDO 97
- ▲ Melodías muy pegadizas que no cansan nunca.
- ▼ Las voces son graciosas pero muy repetitivas.

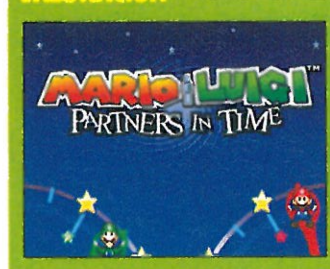
JUGABILIDAD 98
- ▲ Tanto los puzzles como los combates son flipantes.
- ▼ Cuando hay muchos combates en alguna fase, acaba haciéndose cargante.

DURACIÓN 98
- ▲ Prepara un buen saco de horas porque no echarás menos de 15 en pasártelo.
- ▼ Una vez terminado, solo puedes aspirar a terminarlo más rápido. ¡Bate tu record!

TOTAL 98

- ▲ **Fases, enemigos, puzzles, combates,** todo está al más alto nivel en M&L.
- ▼ La charleta del principio es algo cansina y repetitiva.

VALORACIÓN



4 FONTANEROS MEJOR QUE 2

Una continuación que supera y mejora la de Game Boy. La diversión se multiplica primero por cuatro, al unirse al equipo Baby Mario y Baby Luigi, y después por dos, gracias al alucinante uso que le han dado a la doble pantalla en todo momento. ¿Resultado? Un megajuegazo que nadie se puede quedar sin probar.

LA DOBLE PANTALLA

- **Adaptación perfecta al nuevo formato "dual".**
- Como la saga se estrenó en GBA, los diseñadores podían haber pasado del tema y dejar la doble para un mapita y punto. ¡Para nada! La doble pantalla está aprovechada a tope y su uso es realmente espectacular.

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: MINIJUEGOS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-20 (MULTITARJ.)

- Niveles: 37 ESCENAS
- Modos de juego: 7 MODOS
- Extras: MESA DE MEZCLAS

- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono

- Precio: 39,90 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El amor es... ¡un mogollón de minijuegos!

RUB RABBITS

Nunca un título ha derrochado tanta originalidad y humor en el género de los minijuegos. ¡Una nueva era ha llegado a DS!

Chico conoce chica, una historia clásica de amor y como tal, el chico tiene que hacer mil y una chorradas para que se fije en él. Esto es «The Rub Rabbits!», un genial título lleno de minijuegos que no sólo se encargan de **exprimir hasta la última gota todo lo que da de sí la Nintendo DS,** sino que se inventa alguna que otra función extra.

Boca arriba y boca abajo

El microfono y la pantalla táctil se les han quedado cortos al Sonic Team y, estrujándose los sesos, han ideado juegos en los que **la DS acaba boca abajo o incluso de lado,** y se convierte en una pantalla panorámica. Pero no se han olvidado de los controles "clásicos" de la que, apostamos por ello, será una saga importante para DS: hay que **pintar con grafitti, soplar, golpear, rasgar y un montón de acciones más** para superar cada minijuego. Todo este mogollón de cosas aparece agrupado en cinco modos de juego y algún que otro extra más. El más importante es el modo historia que, con **37 capítulos** (rejugables con mayor dificutad según los completemos una y otra vez), ya suponen un buen reto. Aunque, con el grado de vicio que se llega a alcanzar, puede que te los pases en un suspiro. Para que no se corte la diversión, se irán desbloqueando **nuevos retos como el modo contrarreloj,** o el "frankenrabbits", donde tendremos que enfrentarnos a nuestro doble robótico. También la Mesa de mezclas o **el Ropero, lleno de prendas para que nuestra amada vista a la moda,** son dos buenos alicientes para seguir consiguiendo puntos y desbloquear ítems. Y, llegamos a los modos multi, que merecen mención aparte. Si, "los" porque hay varios. Está el de **cortar la tarta nupcial junto con tu pareja** para sacar un retoño que tendréis que cuidar como a un Tamagotchi. También tiene el ya indispensable **multi sin cables,** donde puedes jugar con otros **tres rivales a la vez.** Y como guinda, un **modo multitarjeta para hasta 20 jugadores.** ¿Es para enamorarse de Rub Rabbits o no?

¡UNA MESA DE MEZCLAS PARA LA DS!

Uno de los muchos extras que tiene el juego es la posibilidad de ir desbloqueando sus sonidos, para luego poder remezclarlos y crear nuestras propias composiciones con efectos, voces y por supuesto, la banda sonora original. ¡Y todo simplemente con un puntero! ¡Atención, DJ Rub Rabbit en cabina!



Mapa Hoenn

Zona a zona

A continuación tenéis un detallado informe de todos los Pokémon que podéis localizar en cada pueblo, ciudad y ruta de Hoenn.

1 Villa Raíz y Ruta 101
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Treecko, Torchic, Mudkip, Zigzagoon

2 Pueblo Escaso, Rutas 102-103
→Pokémon disponibles: 16 especies
→Hazte con:
Marill, Wingull, Poochyena, Sharpedo

3 Ciudad Petalia
→Pokémon disponibles: 1 especie
→Hazte con:
Marill

4 Bosque Petalia y Ruta 104
→Pokémon disponibles: 12 especies
→Hazte con:
Cascoon, Shroomish, Slakoth, Taillow

5 Ciudad Férrica
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Anorith, Lileep, Seedot

6 Ruta 116 y Túnel Fervergal
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Abra, Nincada, Skitty, Whismur

7 Ruta 105 y Cueva Insular
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Regice, Tentacool, Wailmer, Wingull

8 Ruta 106 y Pueblo Azuliza
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wailmer, Wingull

9 Cueva Granito
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Aron, Makuhita, Sableye, Nosepass

10 Rutas 107 y 108
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wailmer, Wingull

11 Nao Abandonada
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Magikarp, Tentacool, Tentacruel

12 Ruta 109
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wingull, Wailmer

13 Ciudad Portual
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wailmer, Wingull

14 Ruta 110 y Camino de Bicis
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Gulpin, Minun, Oddish, Plusle

17 Malvalanova
→Pokémon disponibles: 4 especies
→Hazte con:
Electrode, Magnemite, Magneton, Voltorb

18 Ruta 117
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Corphish, Illumise, Oddish, Volbeat

20 Rutas 111-112, Ruinas Desierto
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Baltoy, Cacnea, Regirock, Trapinch

21 Senda Ígnea
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Numel, Koffing, Machop, Torkoal

22 Torre Espejismo
→Pokémon disponibles: 2 especies
→Hazte con:
Sandshrew, Trapinch

23 Ruta 113 y Pueblo Pardal
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Skarmory, Slugma, Spinda

24 Ruta 114 y Gruta Desértica
→Pokémon disponibles: 13 especies
→Hazte con:
Ditto, Barboach, Lombre, Seviper

25 Cascada Meteoro
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Bagon, Golbat, Solrock, Whiscash

26 Ruta 115
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Jigglypuff, Swablu, Swellow, Wailmer

28 Desfiladero
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Machop, Numel, Spoink

29 Guarida Magma
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Geodude, Graveler, Torkoal

30 Pueblo Lava
→Pokémon dispon[illegible]
→Hazte con:
Wynaut

31 Ruta 118
→Pokémon dispon[illegible]
→Hazte con:
Carvanha, Kecleon

32 Ruta 119
→Pokémon dispon[illegible]
→Hazte con:
Feebas, Kecleon

33 Instituto Me
→Pokémon dispon[illegible]
→Hazte con:
Castform

34 Ciudad Arbo
→Pokémon dispon[illegible]
→Hazte con:
Plusle



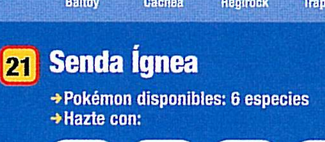

























Mapa Hoenn




Zona a zona

A continuación tenéis un detallado informe de todos los Pokémon que podéis localizar en cada pueblo, ciudad y ruta de Hoenn.

1 Villa Raíz y Ruta 101
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Treecko, Torchic, Mudkip, Zigzagoon

2 Pueblo Escaso, Rutas 102-103
→Pokémon disponibles: 16 especies
→Hazte con:
Marill, Wingull, Poochyena, Sharpedo

3 Ciudad Petalia
→Pokémon disponibles: 1 especie
→Hazte con:
Marill

4 Bosque Petalia y Ruta 104
→Pokémon disponibles: 12 especies
→Hazte con:
Cascoon, Shroomish, Slakoth, Taillow

5 Ciudad Férrica
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Anorith, Lileep, Seedot

6 Ruta 116 y Túnel Fervergal
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Abra, Nincada, Skitty, Whismur

7 Ruta 105 y Cueva Insular
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Regice, Tentacool, Wailmer, Wingull

8 Ruta 106 y Pueblo Azuliza
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wailmer, Wingull

9 Cueva Granito
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Aron, Makuhita, Sableye, Nosepass

10 Rutas 107 y 108
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:

11 Nao Abandonada
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Magikarp, Tentacool, Tentacruel

12 Ruta 109
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wingull, Wailmer

13 Ciudad Portual
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Pelipper, Tentacool, Wailmer, Wingull

14 Ruta 110 y Camino de Bicis
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Gulpin, Minun, Oddish, Plusle

17 Malvalanova
→Pokémon disponibles: 4 especies
→Hazte con:

18 Ruta 117
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Corphish, Illumise, Oddish, Volbeat

20 Rutas 111-112, Ruinas Desierto
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Baltoy, Cacnea, Regirock, Trapinch

21 Senda Ígnea
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Numel, Koffing, Machop, Torkoal

22 Torre Espejismo
→Pokémon disponibles: 2 especies
→Hazte con:
Sandshrew, Trapinch

23 Ruta 113 y Pueblo Pardal
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:

24 Ruta 114 y Gruta Desértica
→Pokémon disponibles: 13 especies
→Hazte con:
Ditto, Barboach, Lombre, Seviper

25 Cascada Meteoro
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Bagon, Golbat, Solrock, Whiscash

26 Ruta 115
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Jigglypuff, Swablu, Swellow, Wailmer

28 Desfiladero
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:
Machop, Numel, Spoink

29 Guarida Magma
→Pokémon disponibles: 3 especies
→Hazte con:

30 Pueblo Lava
→Pokémon disponib
→Hazte con:
Wynaut

31 Ruta 118
→Pokémon disponib
→Hazte con:
Carvanha, Kecleon

32 Ruta 119
→Pokémon disponib
→Hazte con:
Feebas, Kecleon

33 Instituto Me
→Pokémon disponib
→Hazte con:
Castform

34 Ciudad Arbo
→Pokémon disponib
→Hazte con:

























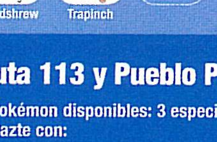
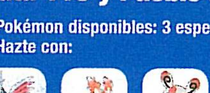








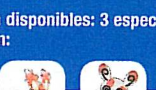


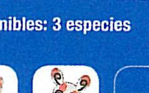


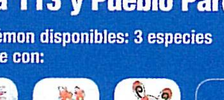
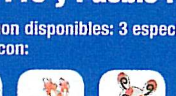








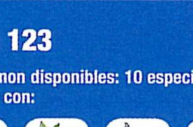
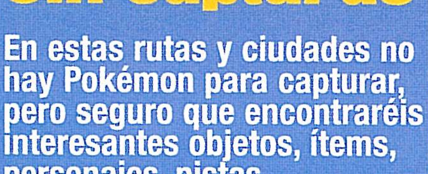
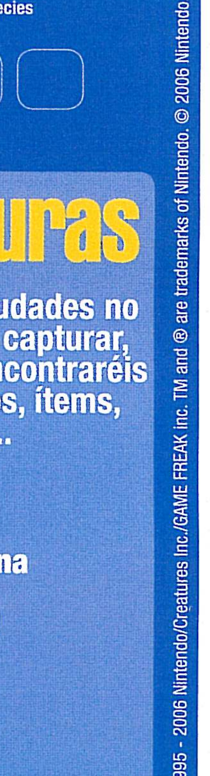
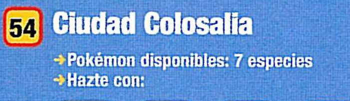
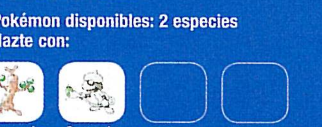
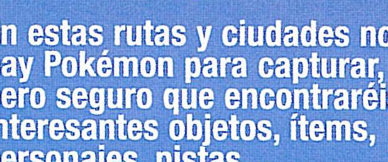









Pokémon Edición Esmeralda



...alda
...es: 1 especie

...es: 11 especies

...es: 11 especies
Oddish Tropius

...eorológico
...es: 1 especie

...ada
...es: 1 especies

35 R.120, G.Solar y Tumba Antigua
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Absol, Mightyena, Registeel, Seedot

36 Rutas 121 y 122
→Pokémon disponibles: 12 especies
→Hazte con:
Gloom, Shuppet, Sharpedo, Wailmer

37 Zona Safari
→Pokémon disponibles: 39 especies
→Hazte con:
Heracross, Miltank, Pikachu, Shuckle

38 Monte Pírico
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Chimecho, Duskull, Vulpix, Shuppet

39 Ruta 123
→Pokémon disponibles: 10 especies
→Hazte con:
Mightyena, Oddish, Shuppet, Wailmer

40 Ciudad Calagua
→Pokémon disponibles: 4 especies
→Hazte con:

42 Ruta 124
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Chinchou, Clamperl, Relicanth, Sharpedo

43 Ciudad Algaria
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Beldum, Tentacool, Wailmer, Wingull

44 Ruta 125 y Cueva Cardumen
→Pokémon disponibles: 10 especies
→Hazte con:
Spheal, Snorunt, Tentacool, Wailmer

45 Rutas 127 y 128
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Corsola, Luvdisc, Wailmer, Sharpedo

46 Caverna Abisal
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Golbat, Tentacool, Wailmer, Zubat

47 Ruta 126
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:

48 Arrecípolis y Cueva Ancestral
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Golbat, Gyarados, Sableye, Tentacool

49 Rutas 129-130, Isla Espejismo
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Sharpedo, Wailmer, Wailord, Wynaut

50 Pueblo Oromar y Ruta 131
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Sharpedo, Tentacool, Wailmer, Wingull

51 Pilar Celeste
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Altaria, Banette, Claydol, Rayquaza

52 Rutas 132, 133 y 134
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Horsea, Sharpedo, Tentacool, Wailmer

54 Ciudad Colosalia
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:

55 Calle Victoria
→Pokémon disponibles: 15 especies
→Hazte con:
Hariyama, Lairon, Mawile, Whiscash

57 Frente Batalla
→Pokémon disponibles: 2 especies
→Hazte con:
Sudowoodo, Smeargle

Sin capturas

En estas rutas y ciudades no hay Pokémon para capturar, pero seguro que encontraréis interesantes objetos, ítems, personajes, pistas...

- 15 Casa Treta
- 16 Ciudad Malvalona
- 19 Pueblo Verdegal
- 27 Monte Cenizo
- 41 Guarida Aqua
- 53 Cámara Sellada
- 56 Liga Pokémon

Pokémon Edición Esmeralda

...calda
...les: 1 especie

...les: 11 especies
Lileep · Manectric

...les: 11 especies
Oddish · Tropius

...eorológico
...les: 1 especie

...rada
...les: 1 especies

35 R.120, G.Solar y Tumba Antigua
→Pokémon disponibles: 11 especies
→Hazte con:
Absol · Mightyena · Registeel · Seedot

36 Rutas 121 y 122
→Pokémon disponibles: 12 especies
→Hazte con:
Gloom · Shuppet · Sharpedo · Wailmer

37 Zona Safari
→Pokémon disponibles: 39 especies
→Hazte con:
Heracross · Miltank · Pikachu · Shuckle

38 Monte Pírico
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Chimecho · Duskull · Vulpix · Shuppet

39 Ruta 123
→Pokémon disponibles: 10 especies
→Hazte con:
Mightyena · Oddish · Shuppet · Wailmer

40 Ciudad Calagua
→Pokémon disponibles: 4 especies
→Hazte con:
Pelipper · Staryu · Tentacool · Wingull

42 Ruta 124
→Pokémon disponibles: 9 especies
→Hazte con:
Chinchou · Clamperl · Relicanth · Sharpedo

43 Ciudad Algaria
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Beldum · Tentacool · Wailmer · Wingull

44 Ruta 125 y Cueva Cardumen
→Pokémon disponibles: 10 especies
→Hazte con:
Spheal · Snorunt · Tentacool · Wailmer

45 Rutas 127 y 128
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Corsola · Luvdisc · Wailmer · Sharpedo

46 Caverna Abisal
→Pokémon disponibles: 5 especies
→Hazte con:
Golbat · Tentacool · Wailmer · Zubat

47 Ruta 126
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Sharpedo · Tentacool · Wailmer · Wingull

48 Arrecípolis y Cueva Ancestral
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Golbat · Gyarados · Sableye · Tentacool

49 Rutas 129-130, Isla Espejismo
→Pokémon disponibles: 8 especies
→Hazte con:
Sharpedo · Wailmer · Wailord · Wynaut

50 Pueblo Oromar y Ruta 131
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Sharpedo · Tentacool · Wailmer · Wingull

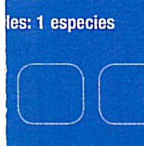
51 Pilar Celeste
→Pokémon disponibles: 6 especies
→Hazte con:
Altaria · Banette · Claydol · Rayquaza

52 Rutas 132, 133 y 134
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Horsea · Sharpedo · Tentacool · Wailmer

54 Ciudad Colosalia
→Pokémon disponibles: 7 especies
→Hazte con:
Corsola · Luvdisc · Tentacool · Wailmer

55 Calle Victoria
→Pokémon disponibles: 15 especies
→Hazte con:
Hariyama · Lairon · Mawile · Whiscash

57 Frente Batalla
→Pokémon disponibles: 2 especies
→Hazte con:
Sudowoodo · Smeargle

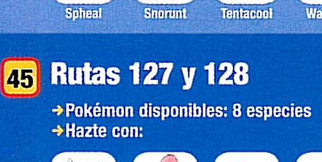




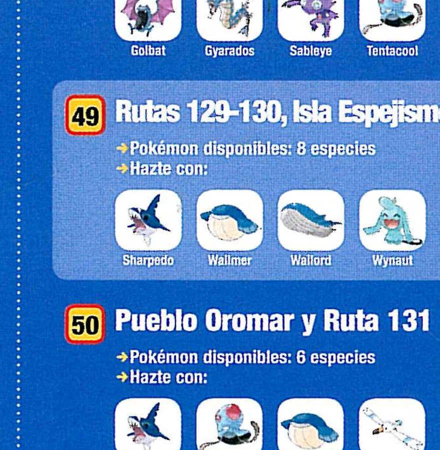




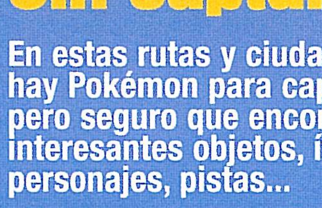
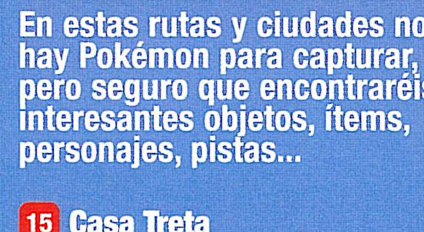













Sin capturas

En estas rutas y ciudades no hay Pokémon para capturar, pero seguro que encontraréis interesantes objetos, ítems, personajes, pistas...

- 15 Casa Treta
- 16 Ciudad Malvalona
- 19 Pueblo Verdegal
- 27 Monte Cenizo
- 41 Guarida Aqua
- 53 Cámara Sellada
- 56 Liga Pokémon



El minijuego del monociclo infernal es todo un clásico. Salió en la primera entrega y ahora vuelve a desafiar nuestra habilidad.



El argumento se nos irá desvelando a través de viñetas en las que seremos testigos de los avances de nuestro "Casanova".



Soplar, gritar, arañar, golpear.... cada minijuego aprovecha todas las funciones de tu DS, incluso te parecerá que las hay nuevas.

SOLO PARA DS Está hecho a la medida de la táctil, aprovecha hasta su última función... ¡y se inventa alguna más!

PON TU DS PATAS ARRIBA

No nos hemos equivocado con los textos, en Rub Rabbits marearemos la DS jugando con ella boca abajo y hasta de lado ¡en pantalla panorámica!



¡Nos atacan los cangrejos azules! Pues habrá que... subir a por ellos.



Para resolver algunos minijuegos, tienes que poner la DS como si fuera un libro.



¡Rema, rema sin cesaaar! Lo que hay que hacer a veces para conquistar a una chica.



Utiliza todo tu encanto con el puntero para conquistar a la chica de tus sueños.



Aquí tenéis que amaros mucho para que la energía se cargue al pájaro de arriba.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ Animaciones y gráficos en 3D, originalísimos.

▼ Lo de siempre: que no te convenza el estilo.

SONIDO 95
▲ Las versiones de música clásica son un lujo.

▼ Las voces son graciosas, pero no cambian nunca.

JUGABILIDAD 96
▲ Jugarás minijuegos sin cesar. Son guays y originales.

▼ Que te dé verguenza jugar en público, porque harás tantas cosas con la DS que te tomarán por loco (je,je, je).

DURACIÓN 95
▲ Desbloquear los minijuegos no lleva mucho, pero sacar todos los objetos y modos es... una eternidad.

▼ Hay unos cuantos minijuegos que se repiten.

TOTAL 96

▲ **Tremendamente adictivo;** aprovecha a tope las funciones de la táctil.

▼ Que algunos minijuegos se repitan, pero hay tantos...

VALORACIÓN



LIGUES Y JUEGOS: COMBO PERFECTO

Rescatando los minijuegos más divertidos de la anterior entrega y aportando muchos nuevos (y mejores), Rub Rubbits se sube al trono de este género en DS. Aunque puede hacer que en el bus te miren muy raro cuando te pongas a soplarle a una consola que además agarras al revés, es de lo más divertido y original.

LA DOBLE PANTALLA

Uso, abuso y disfrute pleno.

Esta vez los creadores de Sega han ido más lejos que nunca con la pantalla táctil. Y lo mejor es que nos demuestran que además aún es posible innovar, y proponer opciones nuevas para sacar mayor partido de la DS.



Hacer el mono nunca fue tan divertido

SUPER MONKEY BALL

¡Menudo desafío! Tienes que superar rampas, saltos, curvas vertiginosas... ¡manejando a los monos solo con el puntero!

Tras el éxito de «Super Monkey Ball» en GameCube, Sega vuelve a traérnoslo, pero con un control adaptado a nuestra DS. Como habrás notado, los monos que manejas están dentro de una bola, ¡pero no te preocupes! Además de tener su intimidad a salvo, esto servirá para que puedan **recorrer todos los escenarios rodando** como locos.

¡Monos en burbujas!

Y aquí es donde entras tú. Con el puntero puedes manejar al mono para ayudarle a **completar todas las fases y recoger las bananas.** Pero no creas que va a ser fácil, porque los escenarios están repletos de obstáculos que harán saltar los nervios de cualquiera. Te enfrentas a curvas cerradas, rampas, agujeros, plataformas móviles, escaleras... Todo esto lo "sufrirás" en el modo principal, que recorre todos los niveles del juego de menor a mayor dificultad. Y si se te atraganta alguna fase, siempre puedes jugarla en el modo práctica, y hacerla una y otra vez hasta que des con la clave para completarla. Además, si te sientes orgulloso, incluso tienes la opción de grabar la repetición y enseñársela a tus colegotes. Y, ya de paso, podéis echar unas pachangas a uno de los **6 minijuegos** que incluye «Monkey Ball»: carreras, peleas, bolos, hockey, golf y un **divertido arcade en el que nuestras armas son palomitas y tartas.** A pesar de que algunos escenarios ya los hayamos jugado en las versiones de CUBE, no le falta de nada: **¡divertido, emocionante** y capaz de exprimir tu habilidad a tope!

LA CLAVE ES PILLAR TODAS LAS BANANAS

Si es que está claro que en un juego de monos no pueden faltar las bananas, porque por cada 10 que cojamos nos darán una vida, con lo cual tendremos una oportunidad más para pasarnos la fase que se nos atasque. Las bananas están repartidas por los escenarios aunque algunas son bastante difíciles de coger.





Los escenarios tienen curvas, bajadas vertiginosas, estrechos caminos, saltos... ¡Y por ahí tienes que hacer circular al mono!



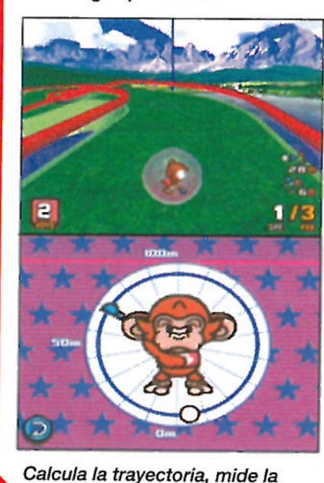
En las fases de bonus te vas a poner morado a bananas. Cada 100 ganas una vida, así que esfuérzate al máximo.

CONTROL TÁCTIL

¿Eres habilidoso? Este juego te reta a manejar el puntero con precisión, ¡y resulta divertidísimo!

FLIPA CON LOS MINIJUEGOS

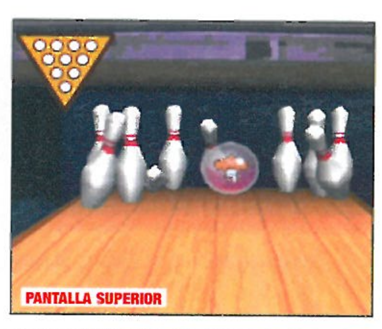
Los 6 minijuegos tienen diversión para todos los gustos, desde minigolf hasta carreras. Y lo mejor es que podrás compartirlos con tus colegas ¡sin cables!



Calcula la trayectoria, mide la potencia y... ¡a divertiiiiirse!



Deja los mareos a un lado porque las curvas de este juego son impresionantes



En los minijuegos, los monos-bola harán de todo. ¡Tira tu mono, y a por el pleno!



Mantener el equilibrio es primordial aquí, un movimiento en falso y... ¡pum!



En el minijuego Hockey podemos dibujar nuestro "portero" a golpe de puntero.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88

▲ Los escenarios 3D están la mar de monos.

▼ La pantalla inferior: simpática, pero poca cosa.

SONIDO 85

▲ Melodías muy buenas y bastantes efectos sonoros.

▼ A pesar de que la música es muy buena, se acaba repitiendo demasiado.

JUGABILIDAD 95

▲ Escenarios muy variados. Los minijuegos táctiles son divertidísimos y, en multijugador, la pera.

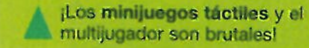
▼ Un modo historia cooperativo habría molado mucho.

DURACIÓN 92

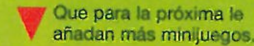
▲ Tienes 100 escenarios y 6 minijuegos que puedes probar en modo multijugador.

▼ Los escenarios son cortitos. Si eres hábil, el modo historia te durará "un pis-pas".

TOTAL 91



▲ ¡Los minijuegos táctiles y el multijugador son brutales!



▼ Que para la próxima le añadan más minijuegos.

VALORACIÓN



¡NOS MOLAN LOS MONOS RODANTES!

«Super Monkey Ball: Touch & Roll» obliga a exprimir nuestra habilidad al máximo: no sólo hay que pensar cómo resolver los escenarios, además hay que realizarlo en pocos minutos, ¡y con el puntero! La misma "herramienta" con la que disfrutaremos a tope de los divertidísimos minijuegos y un multijugador vibrante.

LA DOBLE PANTALLA

Todo táctil, fácil y preciso.

El uso de la táctil no podía ser mejor ni más intuitivo: mueves a tu mono con el puntero, pulsando en el lugar de la pantalla hacia el que quieres ir. Y además, todos los minijuegos se manejan exclusivamente con la táctil.

FICHA TÉCNICA



¡Acaba con todo lo que se mueva en tu DS!

NANOSTRAY

Ponte a los mandos de tu nave y prepárate para vivir la aventura más excitante, rápida y futurista de Nintendo DS.

Los responsable de las dos partes de Iridion vuelven a la carga con **lo que mejor saben hacer: mata-marcianos.** Esta vez la elegida es DS, y al igual que en GBA, han aprovechado todo el potencial de la consola para ofrecernos un juegazo.

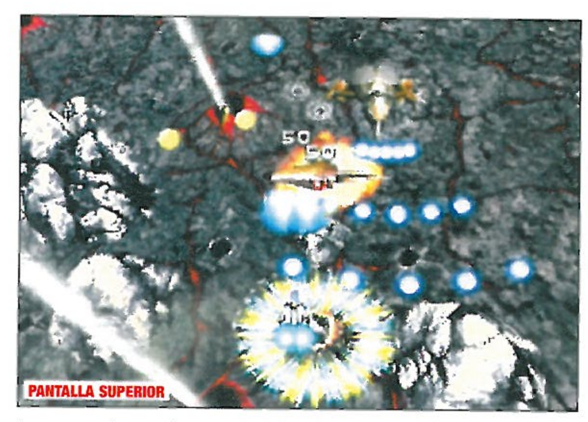
Ni un segundo de descanso

Ni si quiera medio. Nanostray nos propone un estilo de juego "mata-mata" como los de toda la vida. **Acción trepidante, decenas de enemigos disparando y monstruos finales gigantescos** es todo (que nos es poco) lo que encontrarás en este cartucho de Majesco. Aprovechando las capacidades de DS, «Nanostray» muestra en pantalla a **todas las naves en tres dimensiones.** Y lo que es más sorprendente aún, también **los escenarios. Éstos además rotan, giran, cambian, varían de velocidad...** Pero tranquilo, no afecta para nada al modo de juego, que será tan simple como siempre: avanzar hacia arriba mientras disparas y esquivas. Pero tampoco hay que confiarse. A pesar de su sencillo planteamiento, la dificultad de los 8 mundos que debemos visitar puede ser excesiva para muchos. Quizá por eso vayamos **armados hasta los dientes: cuatro tipos de disparo,** sus correspondientes secundarios y las típicas bombas que no dejan rastro de vida. Y si con todo y esto logras acabar el modo Aventura... tranquilo, fiera, que aún tienes «Nanostray» para rato. Aparte del modo Aventura y el modo Challenge, en el que se te plantearán retos para conseguir premios, **puedes invitar a un amigo para jugar a dobles por Wi-Fi.** Además, en el modo Arcade, el objetivo es sacar la mayor puntuación posible. Cuando lo consigas, podrás colgarla en la web del juego para compararla con la de jugadores de todo el mundo. Atractivo, ¿verdad? Pues imagínate todo esto acompañado de una música de fondo buenísima, diferente en cada mundo y muy futurista. Solo tiene un pero: el cambio de tipo de disparo se hace en la táctil, lo que hace perder valiosos segundos. Por lo demás, un mata-mata **espectacular y muy adictivo.**

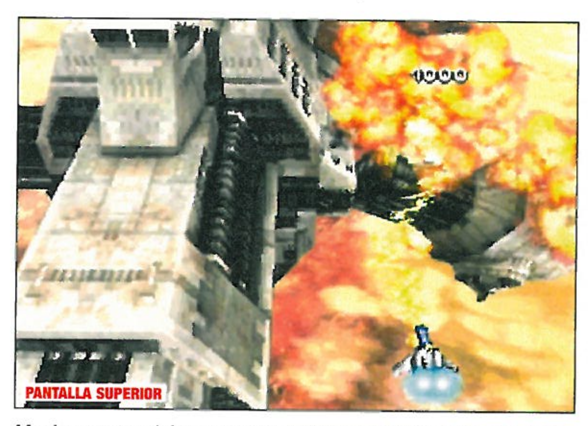
EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS Y SI NO, MIRA

Cada fase en este cartucho está repleta de enemigos y escenarios que llevarán al límite tus reflejos. Pero eso no es todo. Porque cuando creas que la cosa no puede ir a peor, te toparás con engendros como... este. Son grandes, peligrosos y espectaculares. Pero no te asustes y usa lo de siempre: ¡mucho plomo!





Las monedas azules, que conseguiremos destruyendo una ola completa de enemigos, rellenarán el disparo secundario.



Muchas partes del escenario o naves que vuelan a nuestro lado son destructibles. Es más, o despejamos el camino o... ¡Clonch!



A parte del cambio de arma, la pantalla táctil cuenta con un radar. Lo malo es que no podemos pararnos a mirarlo...

¡NO PARPADEES! **No habrá piedad. Chorros de disparos y acción sin pausa durante 8 niveles. ¿Aguantarás tanto?**

¡QUIÉN FUERA CAMALEÓN!

Normalmente los enemigos te atacan de frente, y siempre formando escuadrones. Pero nunca descuides la retaguardia y los laterales de la pantalla...



... porque a entonces te verás inmerso en movidas como esta.



Por mucho que disparemos, el chorro de lava no se apartará. Apártate tú, mejor.



Los disparos secundarios nos sacarán de más de un aprieto. No lo dudes, úsalos.



La única ventaja del radar es que puede detectar el punto débil de los jefes finales.



Si tienes la oportunidad de juntarte con un amigo disfrutarás de varios retos más.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Todo está en 3D. Enemigos finales impresionantes y efectos geniales.
▼ Alguna molesta ralentización de vez en cuando.

SONIDO 90
▲ Melodías futuristas, en la onda y ¡a la altura de las del F-Zero de Game Cube!
▼ Efectos de sonido simplemente suficientes.

JUGABILIDAD 90
▲ Endiablada, sin pausa. Engancha desde el primer momento y se juega prácticamente por instinto.
▼ El cambio de arma en la táctil.

DURACIÓN 89
▲ Con el modo Challenge y el Multijugador tendrás marcianos para rato.
▼ Pero el modo Aventura, aunque difícil, se nos antoja bastante corto.

TOTAL 92
▲ Es lo más **espectacular y frenético** en arcades de DS.
▼ ¿Por qué no habrán alargado el modo Aventura?

VALORACIÓN



DE GATILLO ¿FÁCIL?
¿Te gustan los juegos directos y sencillos? También te molará que sean espectaculares ¿verdad? Pues aquí tienes «Nanostray». Acción pura y dura y un acabado técnico casi perfecto. Añade tres modos de juego para un jugador, varios retos para dos jugadores y habrás dado con un juego hecho a tu medida. Eso sí, prepárate a conciencia, que no es nada fácil.

LA DOBLE PANTALLA

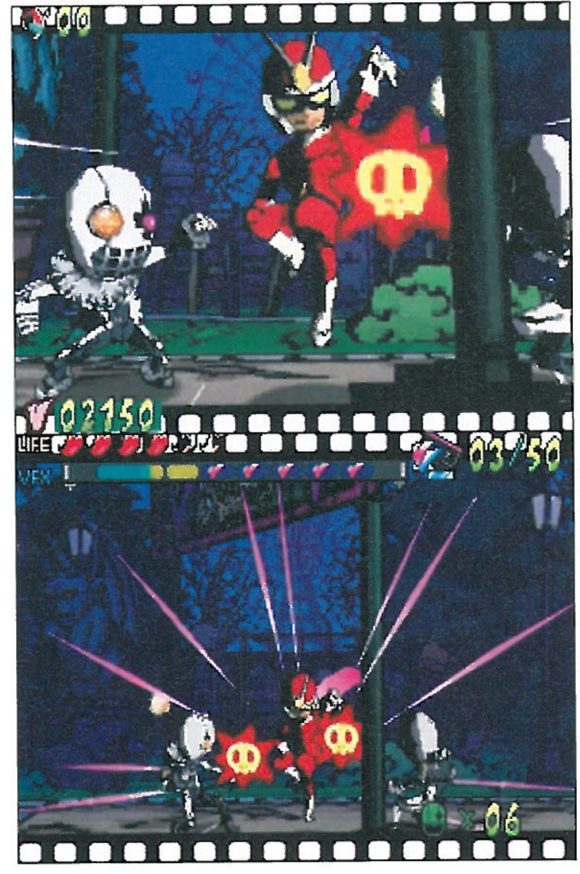
¿Me la juego o no?

Es complicado buscarle un uso a la pantalla táctil en un mata-mata, lo podemos entender. Pero de ahí a que tengamos que usarla para cambiar de disparo... Resulta demasiado lioso tener que pulsar a la vez que esquivas disparos.

¡¡Cómo molan los juegos de Joe!!

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE

Mas gamberro que nunca, ahora Joe te deja sentir en tus manos todos sus V-Powers a través de la pantalla táctil.



Siéntete todo un Spielberg y mira cómo va quedando la película, a base de mamporros y superpoderes, en la pantalla superior.



Los V-Powers permiten resolver la mayoría de los puzzles. ¿Querías utilizar la pantalla táctil? Pues te vas a dar un hartón.



Un laboratorio, un barco pirata, un cementerio o una estacion de policia son solo algunos de los increíbles escenarios del rodaje.

El superhéroe estrella de la gran pantalla nintendera se enfrenta a la doble de la DS. Ahora los poderes de Joe están en la punta de nuestro dedo, así que... ve ordenando el cuarto, que tienes que encontrar la cinta de la consola.

El toque de Hollywood

Como se podía esperar en un título de esta saga, **la acción es bestial en todo momento. A base de repartir leña,** vas avanzando por unos escenarios llenos de colorido y enemigos. ¡Todo está totalmente en 3D y con un genial aspecto de serie de animación! Pero, para avanzar, no solo debes usar los músculos, también los V-powers son claves para resolver una infinidad de **ingeniosos puzzles** que te plantean a lo largo de los cuatro capítulos del juego. En cada uno nos enfrentamos a **un jefe final que nos pondrá las cosas difíciles...** hasta que le encontremos el truco. Al acabar con uno de ellos, los puntos conseguidos te sirven para **comprar nuevos golpes** y aumentar el vasto arsenal de nuestro héroe. Es algo corto, pero como en toda superproducción, se reserva lo mejor para el final en forma de quinto capitulo, en el que Joe... ¡tranqui, que no te vamos a destrozar el gran final!

DEDO POWER

LOS V-POWERS EN TU DEDO

Cálzate en el pulgar la cinta de la DS porque el pulsador será lo que dirija los estrámboticos superataques del "Guapito Joe".



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Datos: **5 CAPÍTULOS**
- Extras: **4 PODERES TÁCTILES**
- Funciones DS:





Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **24 DE FEBRERO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Estilo "dibus" muy original y grandes gráficos 3D.

SONIDO 92
Joe es un tipo con mucho ritmo, y esto se nota en su genial banda sonora.

JUGABILIDAD 94
Tremendamente adictivo, no te cansarás de machacar robots.

DURACIÓN 90
No es muy largo, pero algún nivel puede atragantarse.

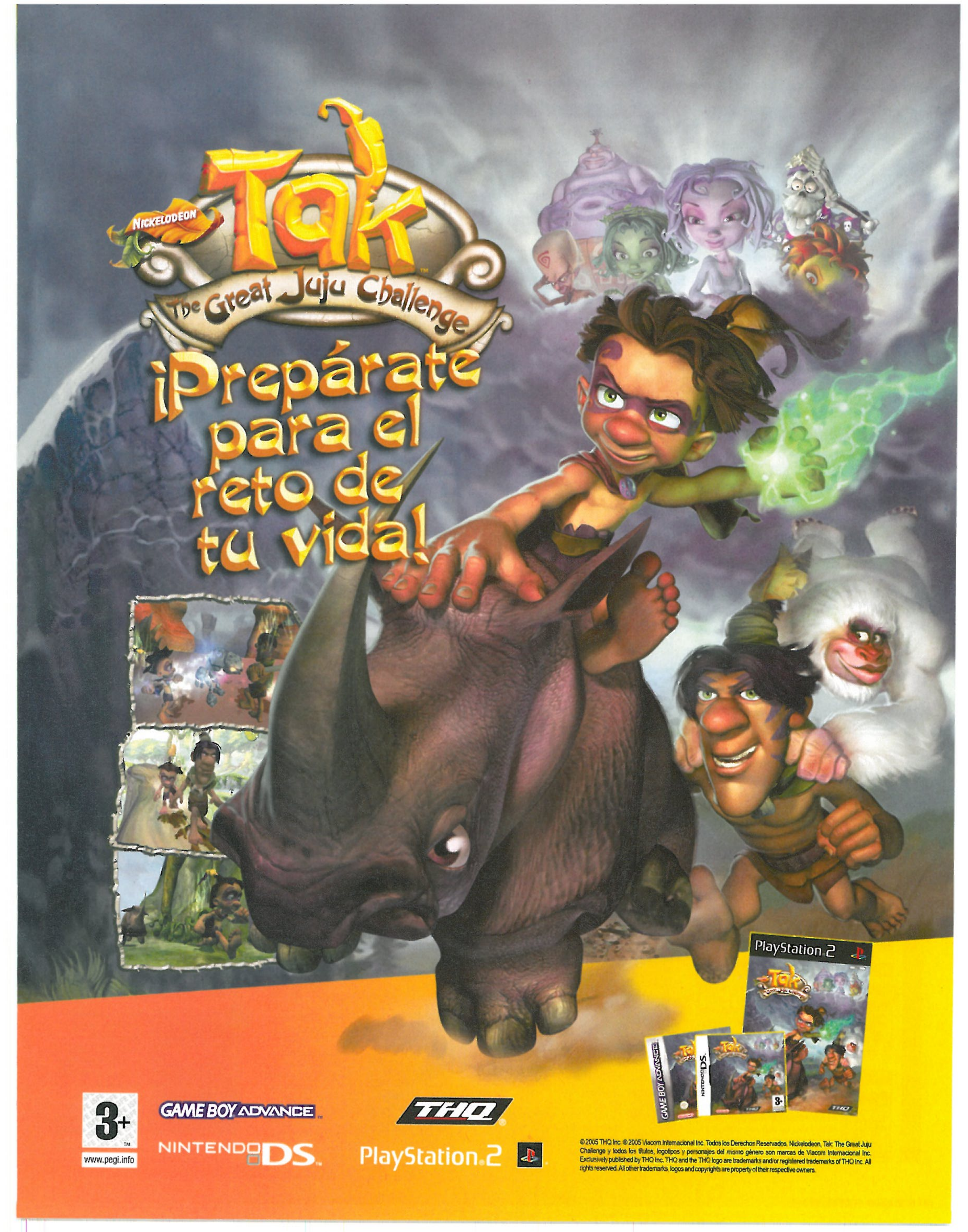
TOTAL 92

▲ Divertido, con mucho sentido del humor y **muy adictivo.**

▼ Controlar los V-Powers es difícil con el dedo encima.

VALORACIÓN

Estreno ilusionante de Viewtiful Joe en DS. Divertido, rápido, con mucha acción y un buen aprovechamiento de la pantalla táctil, aunque algo engorroso.



NICKELODEON
Tak
The Great Juju Challenge
¡Prepárate para el reto de tu vida!
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
THQ
PlayStation 2
© 2005 THQ Inc. © 2005 Viacom Internacional Inc. Todos los Derechos Reservados. Nickelodeon, Tak: The Great Juju Challenge y todos los títulos, logotipos y personajes del mismo género son marcas de Viacom Internacional Inc. Exclusively published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING
▸NINTENDO ▸Comunicación
▸59,95 € ▸1-4 J



¿Quieres tener una vida diferente de lo habitual? Entonces conviértete en un "animal-crossinguero" más y disfruta de la vida en un pueblo lleno de animales, donde cada día pasa algo diferente. ¡Qué vida tan ideal!

Puntuación 95

BATMAN BEGINS


▸EA GAMES ▸Acción-sigilo
▸19,95 € ▸1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. Atención al precio que marca Centro Mail, es demoledor.

Puntuación 93

BATTALION WARS


▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1 J

La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.

Puntuación 91

007 DESDE RUSIA CON AMOR


▸EA GAMES ▸Acción
▸59,95 € ▸1-4 J

Con el guión de la película clásica de James Bond, este título ofrece acción pura, gadgets de 007 y diversión.

Puntuación 88

DONKEY KONG JUNGLE BEAT


▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2


▸BANDAI ▸Lucha 3D
▸39,95 € ▸1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)


▸Nintendo ▸Velocidad
▸29,95 € ▸1-4 J

Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.

Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES


▸SQUARE-ENIX ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06


▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-4 J

Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intutivo.

Puntuación 95

FIRE EMBLEM


▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸59,95 € ▸1 J

Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-3 J

El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...

Puntuación 90

KING KONG


▸UBISOFT ▸Acción-Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J

Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.

Puntuación 93

LOS SIMS 2


▸EA ▸Simulador
▸59,95 € ▸1 J

Los Sims vuelven a la vida en GC. ¡Y qué vida! ¡Ahora es tan real que hasta tienes que cocinarte la comida!

Puntuación 88

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

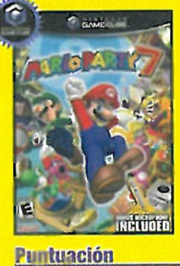
MARIO MIX


▸NINTENDO/KONAMI ▸Musical
▸59,95 € ▸1-2 J

Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.

Puntuación 90

MARIO PARTY 7
▸NINTENDO ▸Tablero-Minijuegos
▸59,95 € ▸1-8 J



Prepárate para vivir la fiesta más grande de CUBE. En «MP7» hay mucho más de todo. Más minijuegos, más modos, más amigos invitados. El micrófono tiene además un papel más importante. Y todo ha crecido y es mucho más divertido.

Puntuación 96

MARIO SMASH FOOTBALL


▸NINTENDO ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-4 J

Mario se mete a futbolista con un juego espectacular y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.

Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS
▸NINTENDO ▸Tenis
▸59,95 € ▸1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

METROID PRIME 2 ECHOES
▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 98

NBA LIVE 06


▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸59,95 € ▸1-4 J

Jugadores casi reales con sus movimientos exxclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.

Puntuación 93

NFS: MOST WANTED


▸EA GAMES ▸Carreras-Tuning
▸59,95 € ▸1-2 J

¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!

Puntuación 94

PAPER MARIO LA PUERTA M.


▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

PRINCE OF PERSIA 3


▸UBISOFT ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.

Puntuación 94

POKéMON XD
▸Nintendo ▸Aventura-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco.

Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. MARIO POWER TENNIS

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 7
3. MARIO MIX

SHADOW THE HEDGEHOG


▸SEGA ▸Acción
▸59,95 € ▸1-2 J

Velocidad y plataformeo más agresivos que las entregas de Sonic. Shadow es un maestro de las armas.

Puntuación 89

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

WARIO WARE


▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!

Puntuación 98

NINTENDO DS

ADVANCE WARS DUAL STRIKE



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

ANOTHER CODE



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J

Uno de los juegos más originales para DS. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶RPG-Cartas
▶39,95 € ▶1-2 J

La acción del príncipe deja paso a un entretenido juego de estrategia por turnos con más de 200 cartas.

Puntuación 85

CASTLEVANIA DS



▶KONAMI ▶Aventura
▶36,95 € ▶1-2 J

Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

CRÓNICAS DE NARNIA



▶BUENAVISTA ▶Aventura
▶36,95 € ▶1-4 J

Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.

Puntuación 86

DRAGON BALL Z SW2



▶BANDAI ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Combates frenéticos con Goku y sus colegas. Diez personajes, 6 modos de juego y miles de tortas.

Puntuación 90

FIFA 06

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1-4 J

El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.

Puntuación 90

HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE...



▶EA GAMES ▶Aventura
▶44,95 € ▶1-3 J

Harry lanza conjuros con el puntero, participa en los minijuegos táctiles y cuida pequeñas criaturas mágicas.

Puntuación 91

KIRBY POWER PAINTBRUSH



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!

Puntuación 91

LOS INCREÍBLES 2

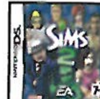


▶THQ ▶Acción
▶44,95 € ▶1-2 J

Una aventura sencilla y lineal, pero bien repleta de acción, y con un modo cooperativo divertidísimo.

Puntuación 85

LOS SIMS 2



▶EA GAMES ▶Simulación
▶44,95 € ▶1-3 J

Un "Sims" distinto, con un desarrollo más de aventura, con objetivos muy variados, humor y minijuegos.

Puntuación 93

LOST IN BLUE



▶KONAMI ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-4 J

Apáñatelas para sobrevivir en una isla desierta. Resuelve puzzles, evita trampas, cocina, caza, pesca...

Puntuación 89

MARIO KART DS

▶NINTENDO ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-2 J



Por un lado tiene la diversión y jugabilidad de la serie «Mario Kart» y por otro añade la posibilidad de jugar contra cualquiera a través del modo Wi-Fi. Si lo sumas todo, te encuentras con un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir y correr, y competir, y correr...

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS EN EL TIEMPO



▷NINTENDO ▷RPG
▷39,95 € ▷1 J

El estreno de la pareja (que luego se convierte en un cuarteto) en la DS es para tirar cohetes, ver cómo petan, y luego ir a por más. Qué juegazo, qué gráficos, qué emoción, que buena historia, ¡este RPG no te lo puedes perder!

Puntuación 98

METEOS



▶NINTENDO ▶Puzzle
▶39,95 € ▶1-4 J

Un puzzle divertido, adictivo, táctil a tope, que nos lleva al espacio exterior para retar nuestra habilidad.

Puntuación 91

NINTENDOGS

▶NINTENDO ▶Mascota
▶39,95 € ▶1-2 J

Son los reyes de la navidad. El regalo más buscado por todos. "Yo quiero los perros, quiero los perros". Y no nos extraña, jugarlo es como tener una mascota de verdad.

Puntuación 99

NANOSTRAY (NUEVO)

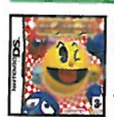


▶MAJESCO ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Un "matamarcianos" de escándalo. Sus gráficos, acción y movimiento te van a dejar sin habla.

Puntuación 92

PAC'N ROLL



▶NAMCO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Controla a la bola amarilla con el puntero por los laberintos 3D, y no dejes que se te caiga.

Puntuación 88

PROJECT RUB



▶SEGA ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1 J

Protege a tu chica compitiendo en los minijuegos más originales, y explota a tope las funciones DS.

Puntuación 92

RAYMAN DS



▶UBISOFT ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Rayman salta a las 3D con una aventura en la que debes explorar a tope para localizar los 1.000 Lums.

Puntuación 89

RIDGE RACER DS



▶NAMCO ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-6 J

Las carreras son más emocionantes cuando se conectan hasta 6 pilotos con el mismo cartucho. ¡Flipan!

Puntuación 85

RUB RABBITS (NUEVO)



▶SEGA ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1-20 J

Los minijuegos táctiles más geniales, divertidos y tronchantes, todo para ligarte a una chica.

Puntuación 96

SONIC RUSH



▶SEGA ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

El estilo plataformero clásico del erizo, pero a doble pantalla, con entornos 3D y más velocidad aún.

Puntuación 94

SPLINTER CELL



▶UBISOFT ▶Espionaje
▶39,95 € ▶1-2 J

El desarrollo es como la versión de GC, con un buen entorno gráfico y puzzles que se resuelven en la táctil.

Puntuación 80

SPYRO SHADOW LEGACY



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-2 J

El dragoncillo morado se estrena en DS con una aventura divertida y larga, aunque técnicamente normalilla.

Puntuación 86

SUPER MARIO 64 DS



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-4 J

La aventura de Nintendo 64 a doble pantalla, con 4 protagonistas y, ya que estamos 32 minijuegos táctiles.

Puntuación 96

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2
2. ULTIMATE SPIDER-MAN
3. NANOSTRAY

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SONIC RUSH
2. KIRBY POWER PAINTBRUSH
3. YOSHI TOUCH & GO

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. MARIO KART DS
2. TONY HAWK AMERICAN SK8LAND
3. FIFA06

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. SUPER MARIO 64 DS
2. CASTLEVANIA DS
3. MARIO & LUIGI COMPAÑEROS...

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. NINTENDOGS
2. LOS SIMS 2
3. RUB RABBITS

SUPER MONKEY BALL (NUEVO)



▶SEGA ▶Arcade
▶49,95 € ▶1-4 J

Supera rampas, saltos, curvas de vértigo manejando a los monos con el puntero. Todo precisión.

Puntuación 91

TONY HAWK SK8LAND



▶ACTIVISION ▶Skate
▶39,95 € ▶1-2 J

12 skaters reales, 7 escenarios, un estilo grafiti guay y modo Wi-Fi para que "truquees" con todo el mundo.

Puntuación 92

ULTIMATE SPIDER-MAN



▶ACTIVISION ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Prepárate para vivir un cómic página por página. Además de a Spiderman, controlas a Venom... ¡con la táctil!

Puntuación 91

VIEWTIFUL JOE DS (NUEVO)



▶CAPCOM ▶Acción
▶39,95 € ▶1 J

Joe vuelve a lucirse con un juego de golpazos y caña a tope, en el que no hay un segundo de respiro.

Puntuación 92

WARIO WARE TOUCHED!



▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶39,95 € ▶1 J

Los microjuegos de Wario son todo un desafío de habilidad, tensión, nervios... y mucho puntero y micro.

Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...
▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.
Puntuación 82

CHICKEN LITTLE

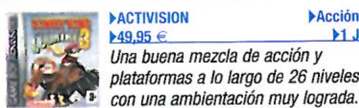
▸BUENA VISTA ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
El pollo con gafas protagoniza una aventura muy variada, con carreras, plataformas y hasta balón prisionero.
Puntuación 86

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE

▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

DRIVER 3

▸ATARI ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.
Puntuación 88

FIFA 06 NUEVO

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1-2J
Juega con tus equipos favoritos y sé el pichichi de la liga en un ambicioso juego de fútbol en 3D total.
Puntuación 85

DINASTY WARRIORS
▸NINTENDO ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡flipas!
Puntuación 95

FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM 2

▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.
Puntuación 90

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 96

GUNSTAR FUTURE HEROES
▸THQ ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

La vuelta de estos antiguos héroes de las consolas SEGA no podía ser mejor. Su juego exprime las capacidades técnicas de GBA para ofrecer un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo, además de electrizante. Si te gusta disparar sin parar en cualquier situación, este es el juego de tu vida.
Puntuación 94

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.
Puntuación 92

KINGDOM HEARTS
▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.
Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)

▸NINTENDO ▸Aventura/RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 92

LOS 4 F. ¡LLAMAS A MÍ! NUEVO

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Revive la historia de Los Cuatro Fantásticos con La Antorcha Humana y ¡deja a los malos chamuscados!
Puntuación 89

LOS INCREÍBLES 2

▸THQ ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J
Continúa la aventura justo donde acabó la peli manejando a Frozono y Mr. Increíble, ¡un dúo apoteósico!
Puntuación 85

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?
Puntuación 94

METROID ZERO MISSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".
Puntuación 93

LOS URBZ

▸EA GAMES ▸Aventura-Comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.
Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J

Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 93

MARIO PARTY ADVANCE

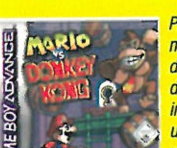

▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.
Puntuación 88

MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.
Puntuación 93

MARIO POWER TENNIS
▸NINTENDO ▸Tennis-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!
Puntuación 94

MARIO VS DONKEY
▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J


Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! La única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.
Puntuación 95

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

MEGAMAN ZERO 4

▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J



Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

POKéMON ESMERALDA

▸NINTENDO ▸▸Aventura-RPG
▸36,95 € ▸1-4 J

En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J

¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

▸BUENA VISTA ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J





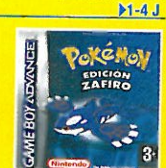
Un divertido y bien ambientado plataformas que da justo lo que quieren los fans de la película.

Puntuación 86

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸44,95 € ▸1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

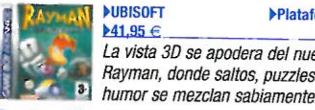
▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J







La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

▸ATARI ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J



El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J



96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TONY H. AMERICAN SK8LAND

NUEVO





▸ACTIVISION ▸Skate
▸49,95 € ▸1 J

Grinda por todas las ciudades y realiza las típicas misiones de todos los Tony Hawks en tu portátil.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

▸ATARI ▸Acción/minijuegos
▸39,95 € ▸1 J



Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

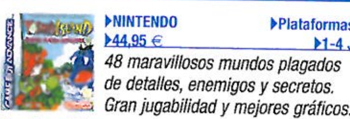
▸BUENAVISTA GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J



Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

ZOOO

NUEVO

▸VIRGIN ▸Puzzle
▸29,95 € ▸1 J

Activa tus reflejos y ponte a juntar caritas de animales para eliminar líneas a toda caña. ¡Divertidísimo!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



[2ª] ENTREGA Y FINAL

Y los Pokémon Oscuros serán purificados... ¡porque te decimos cómo!

POKéMON XD TEMPESTAD OSCURA

- Claves y pistas para eliminar a los jefes rivales.
- Los ataques para capturar a los Oscuros.
- Cómo, cuándo y dónde utilizar la Máster Ball.

HASTA LUGIA OSCURO, PASO A PASO

Habíamos dejado a nuestros chavales en Pueblo Pirita, donde averiguamos que el bueno de Cífer estaba involucrado en la desaparición del buque Libra y que planeaba atacar la Ciudad Oasis. En esta nueva entrega te damos las pistas necesarias para acabar con todas sus malignas ideas.

1


2


3


4


Ciudad Oasis

Al llegar a la ciudad una chica muy amable te comentará que **eres el visitante 1 millón,** y te entregará como premio una **caja de discos, junto a 3 discos de combate,** para después "convencerte" (no te dejará entrar en la ciudad por mucho que lo intentes) a ir hasta la **Torre Colosal.**

Torre Colosal

En la entrada de esta monumental torre encontrarás a dos chicos refunfuñando por haberse gastado todos sus ahorros en discos de combates con los que solo podrán disputar combates virtuales, y por tanto no podrán capturar ningún Pokémon. Desde este momento, al finalizar algunos combates, podrás **conseguir los discos que dejen caer tus rivales.** [1]

Atraviesa la primera puerta para llegar a una nueva zona. Dirígete hacia la izquierda y encontrarás una tienda en la que comprar algunos objetos muy interesantes para tus Pokémon. Después, atraviesa la puerta derecha y entrarás en un centro Pokémon.

Sigue adelante para entrar en la zona principal. Desde allí tendrás acceso a **todos los actos que se disputan en la torre,** aunque de momento no podrás participar en el fantástico Coliseo que se encierra entre sus paredes. [2]

En la parte derecha del edificio encontrarás el **simulador de combates,** donde podrás utilizar todos los discos de combate que vayas encontrando a lo largo de la aventura. Estos combates te servirán de entrenamiento para poder evitar cualquier tipo de situación que surja durante un combate real.

Además, si te quieres preparar más concienzudamente, en la parte izquierda podrás participar en el **Bingo de Combates,** un juego en el que tendrás que conocer muy bien las características y las clases de los Pokémon para completar los distintos cartones que te toquen. [3]

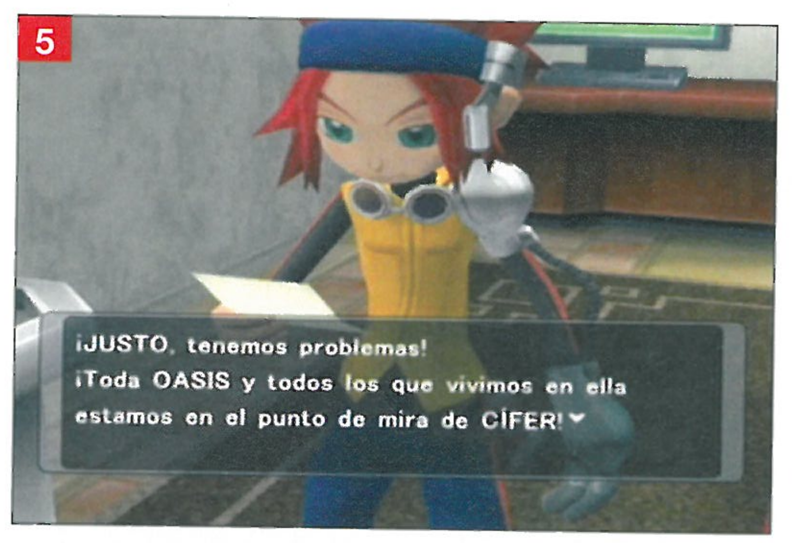
Cuando hayas acabado de inspeccionar la torre colosal y ver sus maravillas, regresa de nuevo a Ciudad Oasis y prepárate para lo que viene.

Ciudad Oasis

Sube las primeras escaleras que encuentres y continúa hasta la **casa del alcalde,** en la parte izquierda de la ciudad. Una vez dentro, su secretaria te comentará que el alcalde ha salido y no sabe cuándo volverá. Habla otra vez con ella y averiguarás que le gustaría escuchar música.

Sal de la casa y camina hacia la derecha hasta llegar a la casa del otro lado de la ciudad. Dentro, sobre la mesa encontrarás un **CD de música.** Aquí también podrás **descansar y recuperar las fuerzas de tus Pokemon** hasta que no regrese la dueña del centro Pokemon. [4]

Vuelve a la casa del alcalde, entrégale el CD a su secretaria y sube

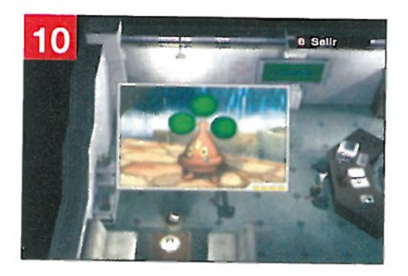












al piso de arriba, donde encontrarás una **misteriosa carta escrita por el propio alcalde.** En ella se explican los sórdidos planes de Cífer: el muy canalla, quiere suplantar a todos los habitantes de la ciudad. [5]

Antes de que puedas hacer nada, la secretaria se revelará como un miembro del ejército enemigo y se abalanzará sobre ti para evitar que puedas divulgar el contenido de la carta. Durante este combate y el que te espera tras volver a bajar las escaleras, podrás **conseguir 2 Pokémon oscuros.**

Al salir de la casa presenciarás como ¿seis? Justos salen del edificio de entrenamiento, pero como ya habrás supuesto, todos ellos son falsos. A partir de este momento podrás enfrentarte a numerosos **miembros de Cífer disfrazados de modélicos ciudadanos de Oasis,** una ocasión fenomenal para subir el nivel de tus Pokémon. [6]

! Un pequeño truco.

Casi todos los Pokemon que Cífer utilizará en la ciudad están entre los niveles 20 y 23, excepto los que sacará durante los últimos combates, donde llegarás hasta el nivel 28.

Tras hablar con cada unos de los Justo, se desvelarán nuevamente los hermanos del hexágono. Además de llevar discos de combate, estos chicos te darán la oportunidad de capturar a los Pokémon oscuros que se te han ido escapando durante vuestros anteriores enfrentamientos.

Bien, seguimos con lo nuestro. Entra en el edificio de entrenamientos y acaba con los tres soldados que custodian la zona. Cada uno de ellos tiene en su poder un Pokemon oscuro, aunque el que más te llamará la atención es **Roselia.** Tras derrotar al último enemigo, te comentará que tanto el alcalde como varios de los ciudadanos de Oasis están cautivos en la zona inferior del edificio, y necesitarás la **llave del ascensor para poder liberarlos.** [7]

Sal del edificio y habla con el niño si quieres saber por dónde se ha escapado otro de los impostores. Después del combate, entra en el coliseo y avanza por cualquiera de las dos puertas. En el interior tendrás la ocasión de capturar dos nuevos Pokémon oscuros.

Mientras tanto, en el centro del coliseo, **Arroganto** está intentando que la intrépida reportera de la ONBS le proporcione ciertas grabaciones que le implican directamente en el ataque a la ciudad. Las grabacaiones sacan a la luz todos sus planes. Es hora de combatir contra él. Si quieres vencer, mira los consejos que te damos en el recuadro de la derecha.

Después del combate tu enemigo huirá sin las grabaciones. Además, Carol y su cámara han grabado todo lo que ha sucedido durante la batalla y se irán corriendo hasta la cadena para emitirlo.

Coge la llave que verás en el suelo y dirígete al edificio de entrenamiento. Utiliza la llave en la mesa de control que está en el lado derecho y coge el ascensor. Después de explicarles a todos lo que ha sucedido y volver al piso superior, habla con **el verdadero Justo,** para que te señale una nueva localización en el mapa. [8]

Regresa a la casa del Alcalde para recoger unos cuantos objetos y pon rumbo al desierto sin pausa.

Libra

Poco antes de llegar hasta tu destino, las ruedas de la moto se hundirán en la arena impidiéndote avanzar, y por lo tanto obligándote a retroceder hasta ciudad Oasis.

Una vez allí, la chica de la entrada te comentará que necesitas modificar tu moto si quieres circular sobre las arenas del desierto. [9]

Tras la conversación recibirás un **mail de Nett** pidiéndote que vayas a Pirita en cuanto puedas.

Pueblo Pirita

Entra en la ONBS y sube hasta la azotea para encontrarte con Nett, quien te presentará al hombre que ha ido hasta allí para pedirte ayuda.

El caso es que el queridísimo Pokémon de su nieta, según él una especie completamente nueva, viajaba en el SS Libra. Y claro, como desde que has salido en la tele te has convertido en todo un ídolo de masas, no puedes negarle tu ayuda. Habla con su nieta para averiguar el nombre del Pokemon, y ver una fotografía suya. [10]

Acto seguido, y tras explicar tu aventurilla desértica, **Bitt te recomendará que hables con Adesel, el dueño del taller en Puerto Ancla,** ya que es el único que podrá ayudarte con tu transporte.

Puerto Ancla

Ve hasta el taller para **buscar las piezas que le faltan a tu moto.** Después de hablar con Adesel y averiguar que su abuelo no se encuentra en la ciudad, aparecerá

COMBATIENDO

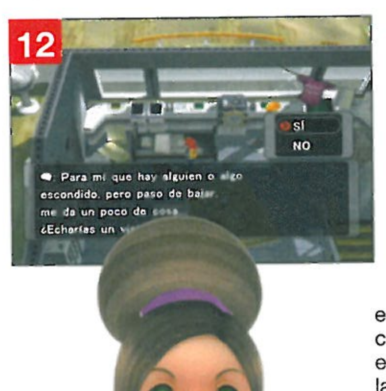
EGROG Y ARROGANTO

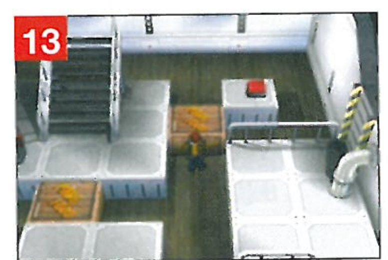
- Sus Pokémon están entre los niveles 26 y 28. Primero elimina a Egrog lo más rápido posible sin sufrir muchos daños. Para acabar con Arroganto, utiliza Pokémon Planta contra los dos adversarios de inicio, luego lanza un ataque Oscuro, como Mordisco, contra Lunatone, y por fin lo combinas con otros ataques Físicos. Caerán todos seguro. [A]













en televisión el video de tu combate contra el ejercito Cífer. Desde luego estás hecho todo un héroe. Dirígete a la mansión de Mercán.

Mansión de Mecán

Nuestro viejo amigo **Asisto** estará al acecho de cualquier "ladrón" que intente entrar en la casa del doctor, y como pasó anteriormente te atacará en cuanto te vea. Tranquilo, el combate será pan comido.

Acto seguido el Doctor Mecán saldrá de la casa e incitará a Asisto para que utilice su último invento, el **Robo Groudon, una especie de Pokemon metálico** con el que te retará a otro combate en el que utilizará 2 Pokemon más que antes. Sigue tranquilo, será fácil.

Tras el combate, deberás entrar en la casa. Ve a la habitación de la izquierda, continúa por la puerta superior derecha y por último usa el montacargas para encontrar a **Tornil, el abuelo de Adesel.** Después de hablar con él aparecerás en **Puerto Ancla y tu moto, desde ahora llamada Motomax,** estará totalmente tuneada y lista para recorrer las arenas del desierto. [11]

Libra

A continuación tienes que entrar en el barco y empujar la caja de madera hacia delante para poder recorrer la pasarela hasta las escaleras. Si saltas hacia la izquierda, cogerás hierro.

Al llegar a la cubierta del barco verás como un **escuadrón de Cífer** está discutiendo por no haber podido atrapar a un Pokémon muy raro.

Gorigan, el líder del equipo, se marchará rápidamente a la base para seguir oscureciendo a todos los Pokémon que vaya encontrando, y encargará a uno de sus hombres que luche contigo. Pero éste a su vez ordenará a su compañero que sea él quien luche contra ti, porque también tiene que irse a la base.

Así que nos quedamos con el rival más fácil. Una vez le des para el pelo, un extraño personaje te invitará a entrar en el puente de mando, y te ofrecerá todas las "comodidades" que hay en su interior. A cambio de todos esos servicios te pedirá amablemente que inspecciones el barco en busca del causante de unos extraños ruidos que no le dejan dormir por las noches. [12]

A continuación baja las escaleras dos pisos y verás otra caja de madera con una **Piedra Fuego y Más PP.** En el siguiente piso hay **Éter Máx.**

La siguiente zona es complicada. Empuja la caja de la derecha hasta colocarla junto a la plataforma con un cofre. Ahora, empuja la de la izquierda hacia arriba, da la vuelta a la zona central donde están las escaleras y vuelve a empujar la caja hacia la derecha, hasta el final. Por último, empújala una vez hacia arriba. Ahora ya están colocadas para acceder a las escaleras y conseguir los objetos de los cofres. [13]

En el piso superior encontrarás a un personajillo que ibas buscando: **Bonsly está ante ti sumido en un plácido sueño.** Acércate con sigilo, ni se te ocurra correr, y verás que cuando ya parece que ya lo tienes, zasssss, el sonido de un inesperado mail asustará a nuestro amiguito. Bonsly se escapará del barco y volverá a la libertad. [14]

Coge la **Lujo Ball** que ha dejado Bonsly en el suelo, y vuelve al puente de mando para explicar de donde venían esos ruidos tan "terroríficos".

Al salir del barco un grupo del **Equipo Cepo encabezado por Juaco** te tenderá una emboscada para robarte el Pokécepo. Al despertarte, el inquilino del Libra te explicará quién es el Equipo Cepo antes de comentarte el lugar al que posiblemente se hayan dirigido. [15]

Fábrica de Cífer

En cuanto llegues a ese lugar, verás una pelea entre Zoque, un camorrista con el que ya tuviste un roce, y dos de los individuos que te robaron el guante. Gracias a su Pokémon oscuro, Zoque derrotará a sus adversarios sin inmutarse.

Acto seguido, y tras ver como huyen despavoridos los miembros del Equipo Cepo, **Zoque te reconocerá y te retará a un combate.** Recuerda que no podrás capturar su Pokémon por el momento. En cuanto empiece el combate, **concentra tus ataques más potentes en Zangoose,** pues sus ataques oscuros son realmente temibles. Una vez derrotado su Pokémon más fuerte, el resto del combate será coser y cantar. [16]

Más adelante verás a dos enormes guardias que te prohiben el acceso, da media vuelta y sal de la zona. En este momento recibirás un mail de Secc pidiéndote que vayas cuanto antes al edificio de la ONBS.

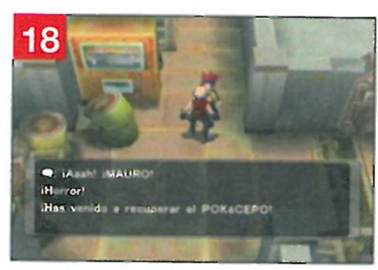
Pueblo Pirita

Dirígete al **edificio de la televisión,** sube al segundo piso y entra en el primer despacho que veas nada más salir del ascensor. Dentro, Secc te explicará la relación entre el Equipo Cepo y Cífer. Fue antes de que los Cepo perdieran su Pokécepo y Cífer decidiera ir por su cuenta.

También te comentará que un











22

hombre llamado **Hordel les ha dado información acerca de Cífer,** pero como puede ser una trampa, te pedirá que vayas hasta el puesto de servicio a encontrarte con él.

Puesto de Servicio

Nada más llegar escucharás una conversación importantísima entre **Leno y Nelo,** justo antes de que su jefe Discal aparezca en escena y te rete a un combate (te ofrecemos unos consejos en el cuadro de la derecha).

En el interior del restaurante las noticias de la ONBS informarán de la repentina aparición del Libra en medio del desierto, sin que nadie se explique como ha llegado allí.

Habla con **el personaje junto a la puerta, ¡es Hordel!** Te explicará que ha estado trabajando para Cífer hasta que se dio cuenta de que estaban oscureciendo cantidades enormes de Pokémon. Como no estaba de acuerdo, decidió irse de allí.

Si hablas con él por segunda vez te dirá que durante su huida consiguió llevarse un Pokémon, y te pedirá que le liberes de su oscuridad. Recuerda que deberías tener un hueco libre en tu inventario si quieres llevártelo hasta la cámara de purificación. [17]

Un pequeño truco.
Cuando hayas purificado a su Pokémon vuelve a hablar con él para cambiárselo por un Elekid con puño de fuego, puño de hielo, puño eléctrico y un potente golpe físico.

Al abandonar el local recibirás un mail de Secc diciéndote que han obtenido nueva información sobre el Equipo Cepo, y han localizado su guarida al norte de la estación de servicio, aunque solo Hordel será capaz de señalarla en el mapa.

Ya en el exterior, uno de los clientes del restaurante te reconocerá y te retará a un combate muy sencillo.

Guarida Cepo

Al llegar a la guarida recibirás un mail de **Consisto** informándote de la reciente apertura del **coliseo colosal** donde podrás encontrar **poderosos Pokémon de nivel 40** con los que subir de nivel.

Entra en la base, elimina a tu primer oponente y utiliza la **máquina revitalizadora** que encontrarás en la sala izquierda. En todos los pisos del edificio encontrarás multitud de miembros de Cepo, aunque la mayoría no te atacarán hasta que no les digas algo. Además, podrás conseguir numerosos objetos.

Si no deseas dar mucha vuelta y quieres limitarte a llegar hasta su líder y recuperar el Pokécepo, sube las escaleras hasta el segundo piso, gira a la derecha en el primer pasillo hasta que encuentres otras escaleras con las que llegarás al piso inferior. Continúa hacia abajo y sube las siguientes escaleras. [18]

Si por el contrario decides luchar contra todos los miembros de Cepo, cualquier ocasión es buena para ganar un buen montón de puntos de experiencia. Pero que sepas que sus Pokémon están entre los niveles 26 y 28 así que no debería costarte mucho deshacerte de ellos. [19]

Cuando llegues hasta el despacho de **Golka, el líder del Equipo Cepo,** podrás vengarte de Juanco. Ya sabes, el tipo que te durmió y te quitó el Pokécepo. Durante el combate, nuestro consejo es que uses **ataques de Fuego o Hielo para acabar con los dos Gloom** antes de que alteren los estados de tus Pokémon. Para destruir a **Mantine y Gunpig utiliza ataques Eléctricos y Físicos** respectivamente. [20]

Al ver tus excelentes cualidades, Golka te pedirá que te unas a su grupo para luchar contra Cífer, y aunque seguramente ya sabía la respuesta antes de hacerte la pregunta, aceptará devolverte el Pokécepo si lo derrotas (echa un ojo al cuadro de al lado). [21]

Finalmente, **Golka te entregará el Pokécepo y una llave** con la que podrás abrir un cofre situado en la parte izquierda de la planta baja. Sal al exterior y entra por la puerta que verás caminando hacia la izquierda para encontrarlo.

Un pequeño truco.
No olvides llevar siempre encima una buena cantidad de Súper Balls o Ultra Balls para capturar a todos los Pokémon oscuros que vayas encontrándote por el camino.

Fábrica de Cífer

De regreso a la fábrica volverás a ver a **Zoque con su inseparable Zangoose,** aunque esta vez nada te impedirá capturarlo.

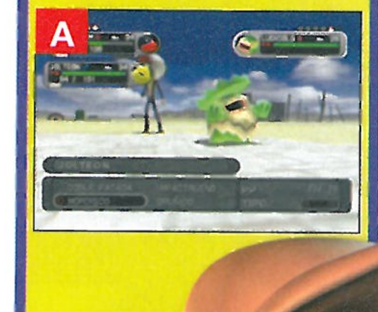
Tras el combate, los dos guardias que custodian la puerta principal te cerrarán el paso, pero en ese momento, Golka y Juanco aparecerán en escena dejándolos totalmente groguis con uno de sus útiles Gloom. ¡Quien te iba a decir que el equipo cepo te ayudaría a combatir contra Cífer! [22]

Una vez estés dentro podrás

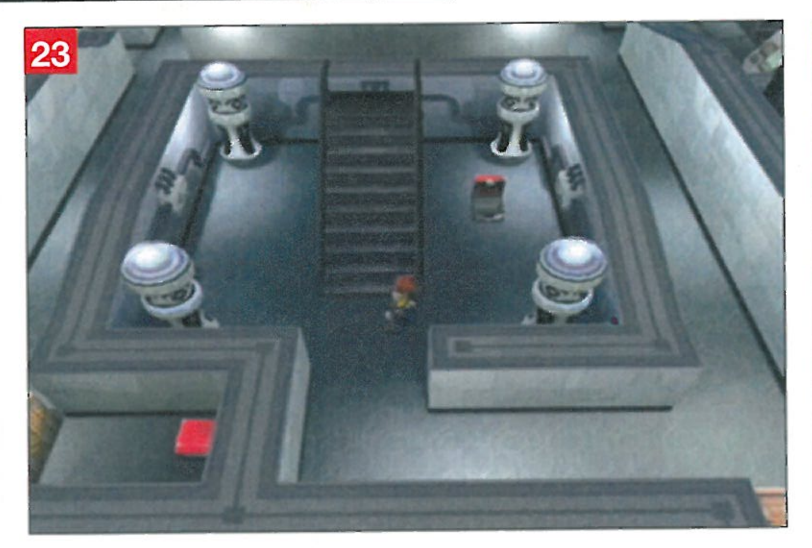
COMBATIENDO

Discal y Golka

- Discal empezará con las Lombres, después un Pokémon oscuro y por fin un Ludicolo. Elimina a las Lombres con tus ataques más potentes, para después concentrar tus esfuerzos en acabar con Nosepass. [A] Contra Golka, empieza con un Pokémon de Fuego y otro de Agua. Cuando caigan sus tres primeros, cambia el de Agua por uno eléctrico y acaba el combate sin mayores problemas.

















COMBATIENDO

Jefe Gorigan

- Su equipo lo forman 4 Pokémon nivel 36 y dos oscuros nivel 34. Empieza con uno de Tipo Eléctrico y otro de Agua o Fuego. Hasta que llegues a los Pokémon oscuros, los demás son sencillos de batir, excepto el poderoso Lairon. Sus movimientos Protección y Terremoto pueden ser demoledores. Con el primero bloqueará cualquier ataque, y con el segundo restará vida a todos los Pokémon de la pantalla. Atácalo con potentes golpes de Fuego o Agua.



escoger entre ir por el camino más rápido o buscar todos los objetos que oculta el edificio. Elijas lo que elijas, lo más importante es **encontrar la máquina revitalizadora que hay en el edificio.** Para ello, ve hacia la derecha y sube las escaleras después de derrotar a varios enemigos.

Ahora, si deseas buscar algunos cofres, vuelve al primer piso e inspecciona la parte izquierda. Hecho esto, regresa hasta la máquina, ve hacia abajo empuja la caja de madera y sigue hasta las escaleras que verás en el centro del piso. [23]

En la tercera planta, sal por la puerta de la derecha y rodea la parte central hacia la izquierda hasta encontrar una caja de madera. Tendrás que empujarla hacia arriba para situarla sobre el dibujo que hay en el suelo. Atraviesa la puerta que acabas de abrir, recorre el pasillo superior y empuja la siguiente caja hacia abajo. Tras situarla sobre el dibujo abrirás la puerta que te da acceso al cuarto piso.

En el cuarto piso tienes que llegar hasta el despacho de la parte derecha, coger la palanca que hay sobre la mesa y subir a la azotea. En esta planta los enemigos pueden resultarte un poco más complicados que los anteriores, así que ojo. [24]

Acaba con los dos guardias y sube las escaleras hasta el **generador de la planta superior,** allí derrota al científico y utiliza la palanca en la maquina. Sube el voltaje y causarás una sobrecarga que detendrá la producción de Pokémon Oscuros. Entonces **Implón** saldrá del despacho para averiguar qué está pasando.

El nivel de sus Pokémon ha subido desde la última vez que os peleasteis, y ahora ha añadido un Pokemon oscuro a su equipo. **Arbok es el primer Pókemon oscuro que puede realizar el ataque Mitad oscura,** con el que reducirá a la mitad la vitalidad de todos los Pokémon que haya en pantalla en ese momento. Vigila tus golpes si quieres capturarlo porque puedes ahuyentarla sin querer. [25]

Ha llegado el momento de pasar cuentas con **Gorigan,** pero antes **graba la partida y revitaliza a todos tus Pokémon** porque los necesitarás en plena forma (y luego échate un vistazo al cuadro que hay justo a la izquierda de la página).

Tras el combate, Gorigan se sentirá ridiculizado por completo y con tanta mala uva, que sólo se le ocurrirá volar la fábrica contigo dentro. En ese momento, el verdadero líder de Cífer se presentará ante ti diciendo que su objetivo real, el proyecto XD001, ya está acabado, y te retará a llegar hasta su base secreta para que combatas contra él. Lo malo es que **la base secreta está situada en una isla rodeada por impenetrables corrientes,** y no va a resultar nada fácil llegar hasta ella... [26]

Puerto Ancla

Ve al taller de puerto ancla para hablar con Adesel y su abuelo sobre todos los hechos que han ocurrido. Tras la conversación, Tornil te dirá que no tendrás ningún problema para llegar hasta **Isla Tempesta porque el Robo Kyogre que ha construido atravesará las corrientes** como si tal cosa, sin casi molestarse. [27]

Al salir del taller recibirás un mail de Cío pidiéndote que vayas lo antes posible hasta el laboratorio porque quiere darte una cosa. La verdad es que este chaval se ha vuelto de un misterioso que para qué. Pero tú ve, que merece la pena.

Laboratorio Pokémon

Entra por la puerta derecha del edificio y después métete en el laboratorio que verás en el lado izquierdo. El bueno de Cío abrirá unas escaleras secretas que llegan hasta el sótano. En el interior del cofre que te mostrará hay nada menos que una **Máster Ball, la única Poké Ball de todo el juego con un índice de acierto del 100%.** Deberás tenerla a buen recaudo hasta que llegue la ocasión, y no utilizarla bajo ningún concepto, o podrás complicarte mucho las cosas. [28]

En este momento ya puedes ir hasta isla Tempesta en cualquier momento utilizando el Robo Kyogre que tienes amarrado en el puerto. Pero antes de empezar el último tramo de la aventura tendrás que **poner a punto tu inventario y el nivel de tus Pokemon,** o de lo contrario te va a resultar muy complicado acabar con el maestro Avavil y sus secuaces.

Por eso precisamente nuestra recomendación es que **compres por lo menos 50 Ultra Balls** (píllalos en Ciudad Oasis) para capturar a todos los Pokémon Oscuros que irás encontrándote por el camino. A continuación dirígete hasta las oficinas de la **ONBS y compra todas las unidades de Leche Mu-Mu** que puedas. También es recomendable disponer de unos **15 revivir,** por lo que pueda pasar de aquí en adelante.

Por último ve hasta el **Monte Batalla y entrénate hasta que tus Pokémon alcancen niveles entre 40 y 45.** Llegar hasta los tramos 5 y 6 no te debería resultar muy complicado, y a cambio recibirás muchos puntos de experiencia.











Ve a la máquina de refrescos que hay junto a la ONBS y compra los objetos que creas convenientes, nunca se sabe cuando los vas a necesitar.

! *Un pequeño truco.* *Un Pokémon que te va a resultar muy útil es Zaprong (te lo da Hordel en el área de servicio), ya que tiene ataques de todo tipo y una fuerza formidable. O sea, que será muy recomendable subir su nivel.*

Isla Tempesta

En cuanto llegues a la isla serás atacado por uno de los vasallos de **Avavil.** ¡Menudo recibimiento! Acaba con él usando ataques Eléctricos. Hecho esto, atraviesa tranquilamente el puente y entra en la base.

A partir de este momento vas a utilizar la **máquina revitalizadora** muy a menudo porque los combates serán mucho más numerosos y duros que hasta ahora, sobre todo si quieres capturar todos los Pokémon oscuros que tienen tus enemigos.

Avanza por el pasillo de la derecha y enseguida te toparás con el primer enemigo. Tiene un **Raticate oscuro** que te podría ser de utilidad. Hazte con él y sigue hasta llegar al primer ascensor. Cuando vayas a utilizarlo, **Súper Priscila** volverá a hacer acto de presencia con un repertorio de Pokémon mucho más potente.

Sus **Pokémon normales son de clases muy dispares, y sus dos Pokémon Oscuros tienen ataques realmente potentes.** Algo que comparten casi todos ellos es la facultad para alterar tus estados de cualquier manera, por lo que deberías acabar con ellos antes de que te confundan o enamoren. [29]

Utiliza ataques Oscuros, Eléctricos y de Fuego para eliminar a los tres primeros. También será recomendable capturar a **Altaria,** porque sus ataques oscuros podrán serte bastante útiles. [30]

Después de recuperar fuerzas, utiliza el ascensor y atraviesa la zona central. En este lugar se crean las potentes corrientes que protegen la isla de visitantes no deseados. Continúa avanzando y deshazte de los dos secuaces que te atacarán de camino al siguiente ascensor.

En la zona que viene a continuación tendrás que pasar a través de los cauces de la lava, y para eso antes deberás empujar los tres grandes bloques de color blanco repartidos por la zona. Justo antes de cruzar la siguiente puerta serás atacado por otro Cífer. [31]

Tras la cascada de lava encontrarás otra máquina revitalizadora y en el siguiente pasillo, un PC, junto a otro de los vasallos de Avavil. Después de eliminarlo, cambia algunos de tus Pokémon por otros que hayas capturado, como Altaria o Magmar, y utiliza el ascensor.

El bueno de Mauricio no tiene nada mejor que hacer que mandarte e-mails de dudoso interés, incluido un trabalenguas sobre el equipo cepo. Camina hacia la izquierda hasta ver un puente y crúzalo. El siguiente enemigo que tendrás que derrotar tiene en sus tropas a **Rapidash, un Pokémon Oscuro de nivel 40** que tienes que capturar como sea y unirlo a tu grupo antes de entrar por la siguiente puerta. [32]

Junto al próximo ascensor conocerás a **Carbón y Petro,** dos guardianes a los que tendrás que combatir seguidamente, o lo que es lo mismo, no podrás recuperar la vitalidad de tus Pokémon entre los dos combates.

Lucha contra el primero de ellos usando ataques Oscuros y de Hielo, hasta que te enseñe a su Pokémon oscuro **Hitmonchan.** Contra el segundo soldado también te irá muy bien tirar de los ataques Oscuros y de los mejores Eléctricos.

El último Pokémon que utilizará es nada menos que **Hitmonlee,** otro de los pocos Pokémon que domina el ataque mitad oscura. Captúralo y únelo a tu grupo porque este ataque te resultará tremendamente útil a partir de ahora. [33]

En la siguiente zona tendrás que avanzar utilizando plataformas móviles, y derrotar a dos soldados. Contra el primero de ellos saca partido a los ataques de Fuego, y para el segundo, que en su temeridad llegará a utilizar dos Pokémon de nivel 44, lo mejor es darle caña a los ataques Oscuros contra sus tipo fantasma, y a los Eléctricos para tumbar a Wailord.

Continúa avanzando hasta llegar a las siguientes plataformas móviles, y después vete al ascensor. Activa las cadenas usando las palancas de colores para llegar hasta el otro lado, y a continuación sube al piso superior, donde tendrás que evitar pisar las zonas de color azul, o caerás a la zona inferior. [34]

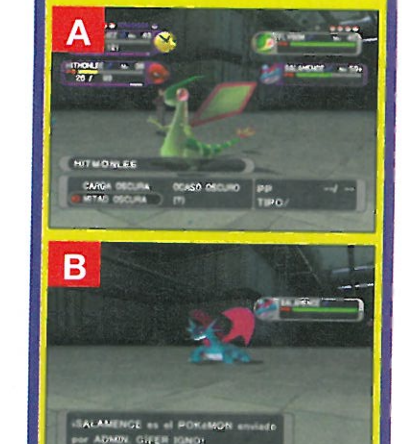
Solventa los dos sencillos combates que tendrás que disputar a continuación, y prepárate para la recta final antes de utilizar el próximo ascensor. Este es un buen momento para revitalizar a todos tus Pokémon.

Cuando llegues a la parte más elevada de la base, un viejo conocido tuyo se sentirá agradecido por tener la opotunidad de volver a luchar contra ti: **Arroganto.**

COMBATIENDO

Secuaz Igno

- Empieza el combate con Electabuzz y, a ser posible, con Zaprong, ya que tiene un abanico de ataques muy variado. Ataca a Manectric con un golpe de Hielo y usa tornado con Electabuzz en cada turno. De este modo alcanzarás a Ninjask aunque se oculte bajo tierra. Después de capturar a su primer Pokémon Oscuro y acabar con Ninjask, aparecerán Salamence y Flygon. Elimina rápido a Flygon y cambia tus Pokémon normales por oscuros. [A] Casi todos sus Pokémon oscuros pueden realizar Fin Oscuro, con el que eliminarían instantáneamente a cualquier miembro no oscuro. Tú usa Mitad Oscura y podrás capturarlos sin problema. Asegúrate de capturar a Salamence. [B]















COMBATIENDO

Jefe Avavil

- Avavil se enfadará muchísimo cuando vea cómo has capturado a su XD001 y te atacará con los Pokémon más poderosos que posee. En cuanto empiece el combate, sustituye al compañero de Electabuzz por Lugia y empieza a atacar a Rhydon, porque su Miedo Oscuro puede llegar a ser muy molesto. Utiliza el tornado de Electabuzz continuamente y concentra el soplo de Lugia en uno de tus enemigos. Gracias a la fuerza y a la cantidad de vida de Salamence o Lugia, podrás capturar a tus enemigos con tranquilidad. [A] Cuando estés frente a Zapdos y Articuno, sus últimos Pokémon, utiliza Mitad oscura, ya que repelen mejor las Ultra Balls que le lances. [B]



En este segundo combate, los Pokémon de **Arroganto se encuentran entre los niveles 41 y 42.** Utilizando ataques de Fuego y Oscuros, (Rapidash y Hitmonlee son muy apropiados en esta ocasión), vencerás facilmente a tus adversarios. Así será hasta que aparezcan en escena sus dos Pokémon oscuros, momento en el que podrás utilizar la técnica mitad oscura de Hitmonlee para capturarlos rápidamente. [35]

Tras el combate, es conveniente que uses el ascensor de la izquierda para alcanzar la entrada de la base secreta y revitalizar a tus Pokémon, aunque debes tener en cuenta que en cuanto llegues abajo te atacará un soldado de Cífer. Por lo tanto deberías utilizar algún objeto en tus Pokémon que te asegurara la victoria. Una vez estén todos revitalizados, sube en el ascensor y cruza el puente metálico hasta que te plantes junto a Gelio, uno de los guardaespaldas más "profesionales" de Avavil. [36]

Un pequeño truco.

Durante el combate contra Gelio es muy importante que captures a Swellow y a Electabuzz, de cara a partir con ventaja para los próximos enfrentamientos.

Frente a Gelio, empieza el combate con **Rapidash,** con el que tendrás que usar el ataque Rabia Oscura casi todo el tiempo. Utiliza también un **Pokémon normal con el que lanzar golpes Físicos u Oscuros a Alakazam.** Posteriormente tendrás que acabar con **Kingdra y Heracross,** utilizando sobre todo ataques Eléctricos y de Fuego.

Mientras tanto, lo más probable es que Swellow haya utilizado su ataque Mitad Oscura, por lo que su vitalidad mermará muy deprisa. Tras capturarlo estarás frente a sus otros dos Pokémon oscuros con los que tendrás que usar a Hitmonlee y su Mitad Oscura, ataque que seguramente también emplee el bueno de Electabuzz. [37]

Después de escuchar las penosas lamentaciones de Gelio (sin hacerlas ningún caso), entra por la puerta de enfrente para revitalizar a tus Pokémon y cambiar un par de ellos por Swellow y Electabuzz.

Un poco más adelante encontrarás a Avavil con su otro guardaespaldas, pero una barrera protectora te hará imposible llegar hasta ellos. Bueno, seguro que hay una forma de evitarla.

Al salir por la puerta, **el jefe Gorigan volverá a estar frente a ti,** aunque esta vez sus Pokémon son mucho más fuertes que antes. En esta ocasión todos ellos, excepto los Pokémon oscuros, pueden utilizar los movimientos Protección y Terremoto.

Empieza luchando con Swellow, y otro Pokémon preferiblemente volador, ya que a ninguno de los dos les afecta el Terremoto. [38]

Como la vez anterior, lo mejor será atacar a los dos enemigos en cada turno, ya que nunca se sabe cuál de los dos se protegerá. Otro detalle que puede resultar interesante es el hecho de que los **terremotos afectan a todos los Pokemon que hay en la zona de combate,** independientemente del bando en el que se encuentran, por lo que cabe la posibilidad de que se eliminen entre ellos. Para atrapar a los dos Pokémon oscuros utiliza nuevamente el flipante ataque Mitad Oscura. [39]

Llegado este momento lo primero que debes hacer es revitalizar a los miembros de tu equipo. A continuación baja por el ascensor que ha subido Gorigan y elimina al último de los secuaces de Avavil antes de poder alcanzar el centro de control.

El cabecilla de Cífer no se puede creer que hayas sido capaz de entrar en sus dominios y pedirá a su mano derecha que acabe contigo. El combate con Igno es tan fuerte que hemos decidido ponértelo en un cuadro aparte. Está justo en la página anterior. No lo pierdas de vista.

Igno se quedará impresionado por tu increíble fuerza, pero te dejará claro que su maestro tiene un poder inimaginable. Nada, no te dejes intimidar. Utiliza la máquina revitalizadora, coloca en tu equipo a los últimos Pokémon oscuros que has capturado, y utiliza el siguiente ascensor para el combate final.

Un pequeño truco.

Antes del combate contra Lugia, coloca en primera posición a Electabuzz y ponle el compañero que quieras. Además, procura dejar un hueco libre para que Lugia se una directamente a tu grupo sin ir al PC, porque lo vas a necesitar.

Por fin ha llegado el momento de utilizar la Master Ball, porque todavía la tienes, ¿verdad? Pues lo tendrás que hacer en cuanto comience el combate. Pero si por casualidad ya la hubieras utilizado la Master Ball, en ese caso pilla todos los Pokémon Oscuros que puedas para restarle vida, además de las 12 Ultra Balls (como mínimo) que necesitarás para capturarlo. [40]

Si has seguido al pie de la letra los consejos que te damos en el cuadro de esta página, ¡genial!, entonces habrás dado al traste con los planes de Cífer y salvado de la oscuridad eterna a muchos Pokémon.





¡Domina los circuitos para derrotar a todos en la red!

MARIO KART DS

PRIMERA ENTREGA

- Mapas detallados al máximo.
- Sitios estratégicos de los circuitos.
- Todos los enemigos y su ubicación.

CONSEJOS INICIALES

Coge tu Nintendo DS, elige tu kart y... ¡a correr!

Fíjate bien en todas las cosillas que ponemos en los mapas para aprovechar cada circuito al máximo y convertirte en el piloto número uno de esta nueva entrega de Mario y sus compañeros "enkartados".









SALIENDO CON LOS MOTORES A TOPE

Para salir a toda pastilla, justo **cuando vaya a desaparecer el número 2 de la cuenta atrás,** pulsa el acelerador y mantenlo hasta el final de la cuenta. Así conseguirás empezar bien la carrera. Ten cuidado, **no pulses antes o se te quemará el motor** y perderás un tiempo muy valioso. Es mejor asegurar y salir rápido, aunque no consigas el máximo de velocidad, que hacerlo antes de tiempo y quedarte tirado.

"MINITURBEANDO" POR LA CARRETERA

Para sacar el máximo partido a las curvas es recomendable **derrapar y terminar con un miniturbo.** Para derrapar, pulsa el botón "R". El kart dará un salto y se deslizará de lado. Mantén pulsado el botón durante todo el tiempo que quieras derrapar. Si pulsas izquierda y derecha de forma alterna varias veces **hasta que salga un fuego rojo de las ruedas** y sueltas en ese momento, harás un miniturbo.

APRENDE A USAR TODOS LOS ÍTEMS Y SÁCALES EL MÁXIMO PARTIDO EN CARRERA

Cada ítem tiene sus características propias y su forma más lógica de usarlo pero, antes de nada, que sepas que **los ítems que te salgan dependen del coche que uses y de tu posición** en carrera (primero, segundo... si vas último, te tocan los mejores). Si te toca un **plátano, ponlo en cambios de rasante, curvas con poca visibilidad y sobre los propulsores.** Haz lo mismo con la falsa caja, aunque el mejor resultado lo da si la dejas entre las verdaderas. La **concha verde es útil en rectas** y en curvas cerradas por los bordes, donde rebotan. La **concha roja** persigue a quien tengas delante, pero cuidado porque, al tirarla, va en línea recta durante un segundo y puede chocar con algún obstáculo antes de corregir su rumbo e ir hacia el rival. **Los champiñones y las estrellas son idóneos para atajar** por césped, barro y superficies que normalmente hacen perder velocidad.

COPA CHAMPIÑÓN

Circuito en ocho

CAJA DE ITEMS

Empezamos suavecito para ir adquiriendo destreza en el manejo del kart. Es un circuito muy bueno para principiantes. También es muy útil para aprender a derrapar correctamente, ya sea en curvas o rectas. ¡A por él!

CLAVES

- Al hacer el derrape, ten cuidado de no pisar el césped porque tu coche perdería mucha velocidad.
- Deja algunos ítems en la parte interior de la curva para que tus contrincantes se los lleven por delante.

x5

META

x5

CLAVES

- Igual que en la otra curva, has de tener cuidado de no rodar por encima del césped.
- Si dejas una caja de mentira entre las de verdad en la parte interna de la curva... ¡seguro que alguien cae en la trampa!

x5

1



TU PRIMERA CURVA

Intenta hacer varios derrapes (botón R) en la curva. Si logras hacer varios pegado a la parte interna de la curva... ¡tienes dominado el circuito!

2



UNA BUENA RECTA

Aprovecha la recta larga y ancha para practicar los miniturbos en recta (serpenteo). Si no te gusta jugar así, intenta ir lo más recto posible.

3



PEQUEÑA CURVA

Aunque la curva sea más corta, no dejes de hacer el mayor número de derrapes posibles. Pero ten cuidado, no te quedes sin coger ítems.

4



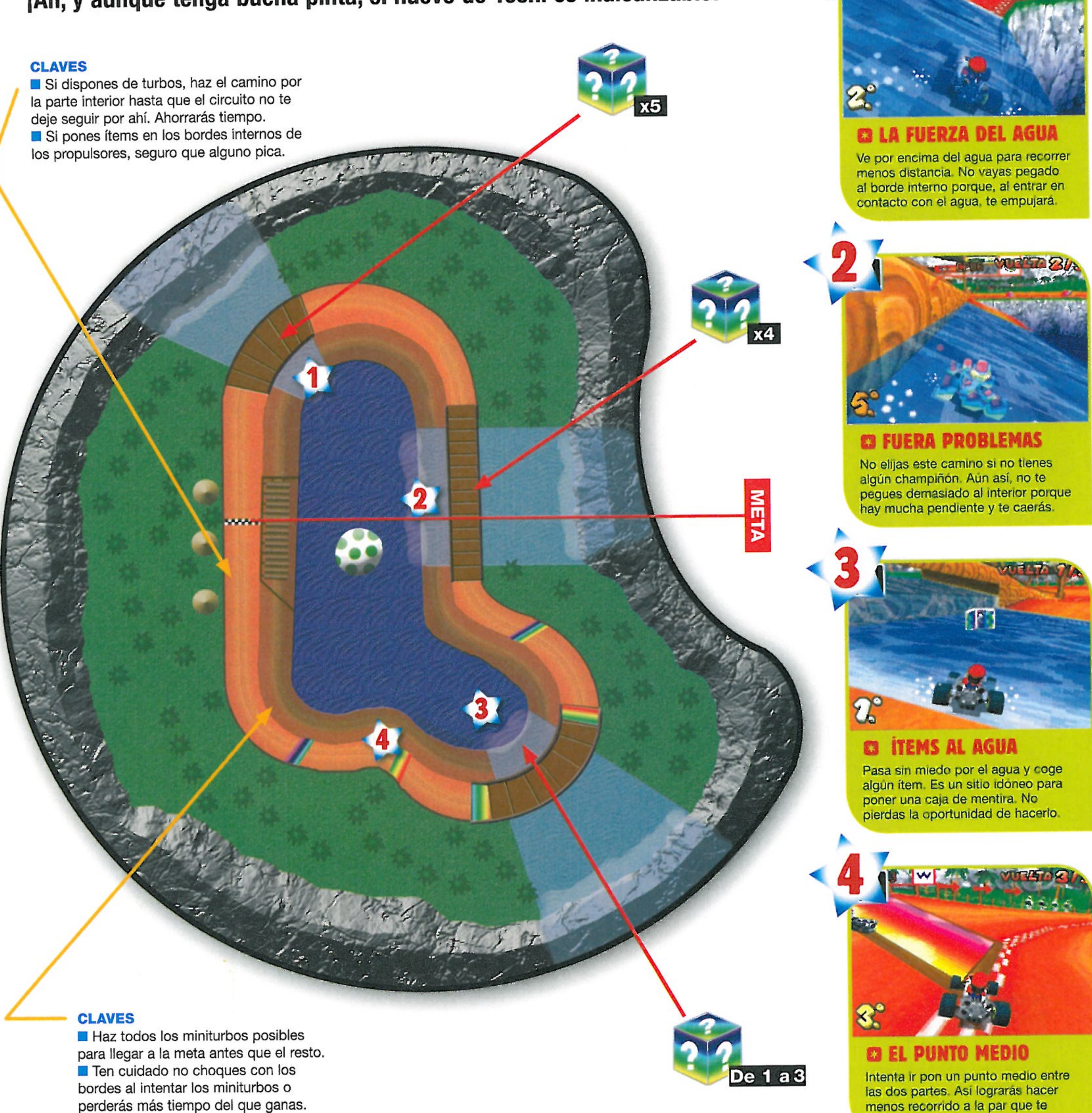
LA DECISIÓN FINAL

Esta es la recta final. Aquí se suele decidir quién gana. No dudes a la hora de poner en práctica tu serpenteo y... ¡hazte con la victoria!

Cataratas de Yoshi

CAJA DE ITEMS

Nuestro adorable Yoshi tiene un circuito propio, como en otros títulos de la saga. Hay que tener cuidado con las cataratas porque te empujan al fondo. ¡Ah, y aunque tenga buena pinta, el huevo de Yoshi es inalcanzable!



CLAVES

- Si dispones de turbos, haz el camino por la parte interior hasta que el circuito no te deje seguir por ahí. Ahorrarás tiempo.
- Si pones ítems en los bordes internos de los propulsores, seguro que alguno pica.

CLAVES

- Haz todos los miniturbos posibles para llegar a la meta antes que el resto.
- Ten cuidado no choques con los bordes al intentar los miniturbos o perderás más tiempo del que ganas.

1 — LA FUERZA DEL AGUA

Ve por encima del agua para recorrer menos distancia. No vayas pegado al borde interno porque, al entrar en contacto con el agua, te empujará.

2 — FUERA PROBLEMAS

No elijas este camino si no tienes algún champiñón. Aun así, no te pegues demasiado al interior porque hay mucha pendiente y te caerás.

3 — ÍTEMS AL AGUA

Pasa sin miedo por el agua y coge algún ítem. Es un sitio idóneo para poner una caja de mentira. No pierdas la oportunidad de hacerlo.

4 — EL PUNTO MEDIO

Intenta ir pon un punto medio entre las dos partes. Así lograrás hacer menos recorrido a la par que te aprovechas de los propulsores.

Playa Cheep Cheep

CAJA DE ITEMS CANGREJO  PEZ

No creas que esto son unas agradables vacaciones en la playita, todo lo contrario. Tendrás que estar alerta de las mareas para decidir el camino que vas a seguir. Además, los enemigos te estorbarán de lo lindo.

CLAVES

- Aunque la marea esté alta, si tienes turbos o una estrella, atraviesa el agua sin miedo y ahórrate mucho camino.
- Ten cuidado con los peces y los cangrejos que son bastante molestos cuando estás atajando.

x5

META

x5

x4

CLAVES

- Por esta zona también sube y baja la marea. Recorre el camino en línea recta para no perder tiempo.
- Aquí también hay peces, ten cuidado no choques contra ellos.

1 GOLPEA FUERTE

Empieza haciendo miniturbos encima del puente. Si tienes algún coche pesado, golpea a tus rivales mientras saltáis, tras pisar el propulsor.



2 DERRAPES PLAYEROS

Aprovecha está curva (es muy larga) para pasarla entera derrapando. Lo ideal es hacerlo en uno o dos derrapes bien pegado al interior.



3 LO DECIDE LA MAREA

Las constantes subidas y bajadas de la marea abrirán nuevos caminos. Si la marea baja, no pierdas tiempo haciendo las curvas y haz un recta.



4 UN CAMINO ESTRECHO

En esta parte del circuito el camino se estrecha considerablemente. Ve con mucho cuidado para no darte con los bordes y perder velocidad.

Mansión de Luigi

CAJA DE ITEMS FANTASMA ÁRBOL

Debido a anteriores entregas de juegos de Luigi, esta vez le ha tocado una mansión. Sí, tal y como pensabas, está encantada. Veremos lámparas que parece que se van a caer, árboles moviéndose y algún que otro fantasma.

CLAVES

- Evita los bordes, es un camino estrecho y es fácil golpearse al girar.
- En el hall de la mansión pon ítems después de los obstáculos para que tus rivales no los puedan ver.

x4

x4

META

x5

CLAVES

- En este circuito si te sales del recorrido pierdes mucha velocidad. Ten cuidado.
- Si tienes un turbo (o varios), ve recto hasta la entrada del jardincillo.

1

CAMBIO DE RASANTE

Derrapa toda la "U" para no perder tiempo. Al ser un cambio de rasante, aprovecha para dejar ítems. ¡Pero ten cuidado no te los comas tú después!

2



FANTASMILLAS

Aunque aparezcan fantasmas no te asustes, que no te van a hacer nada. Si tienes un champiñón o estrella, ve hasta el otro lado campo a través.

3



BARRO PRINGOSO

Ya que es inevitable pasar por encima de la zona de barro (évitalo cuando puedas), hazlo derrapando. Perderás menos velocidad si "miniturbeas".

4



LA CURVA FINAL

La última curva es decisiva. Derrapa por todo el interior para terminar con un miniturbo que te lleve directo a meta. Ten cuidado con el árbol.

COPA FLOR

Desierto sol-sol

CAJA DE ITEMS  FUEGO  POKEY

Su nombre te lo dice todo. Un gran desierto con un sol de protagonista. Pero no solo da calor de la forma tradicional, también se enfada y lanza bolas de fuego para hacerte esta travesía aún más acalorada.

x5

CLAVES

■ Si decides atajar por esta zona (siempre con un turbo), ten cuidado con la pirámide.
■ Esquiva siempre que puedas las bolas de fuego del sol.

META

x2

x3

CLAVES

■ Cuando veas el sol en lo alto y con cara de mala leche, significa que está tirando bolas de fuego.
■ Al caer se ponen en movimiento por el ancho del recorrido. Cuidado con ellas porque se mueven deprisilla.

1 CURVAS CON PISCINA

Derrapa por el borde interior de la curva. Ten cuidado no apures demasiado o te caerás al agua. Deja algún "regalito" a tus rivales.

2 POKEYS ASTUTOS

Los cambios de rasante de esta recta la hacen complicada. Ten cuidado porque los Pokeys que aparecen cerca de los items se mueven mucho.

3 ATAJOS PELIGROSOS

Hazte con algún champiñón para hacer de estas curvas una recta. Ten cuidado no toques la zona marrón oscuro porque "te pescarán".

4 TURBO DE LA VICTORIA

Si todavía te queda algún turbo, úsalo para ir recto hacia la meta. Todo ese margen está ahí para algo. Si no tienes turbos, haz un derrape.

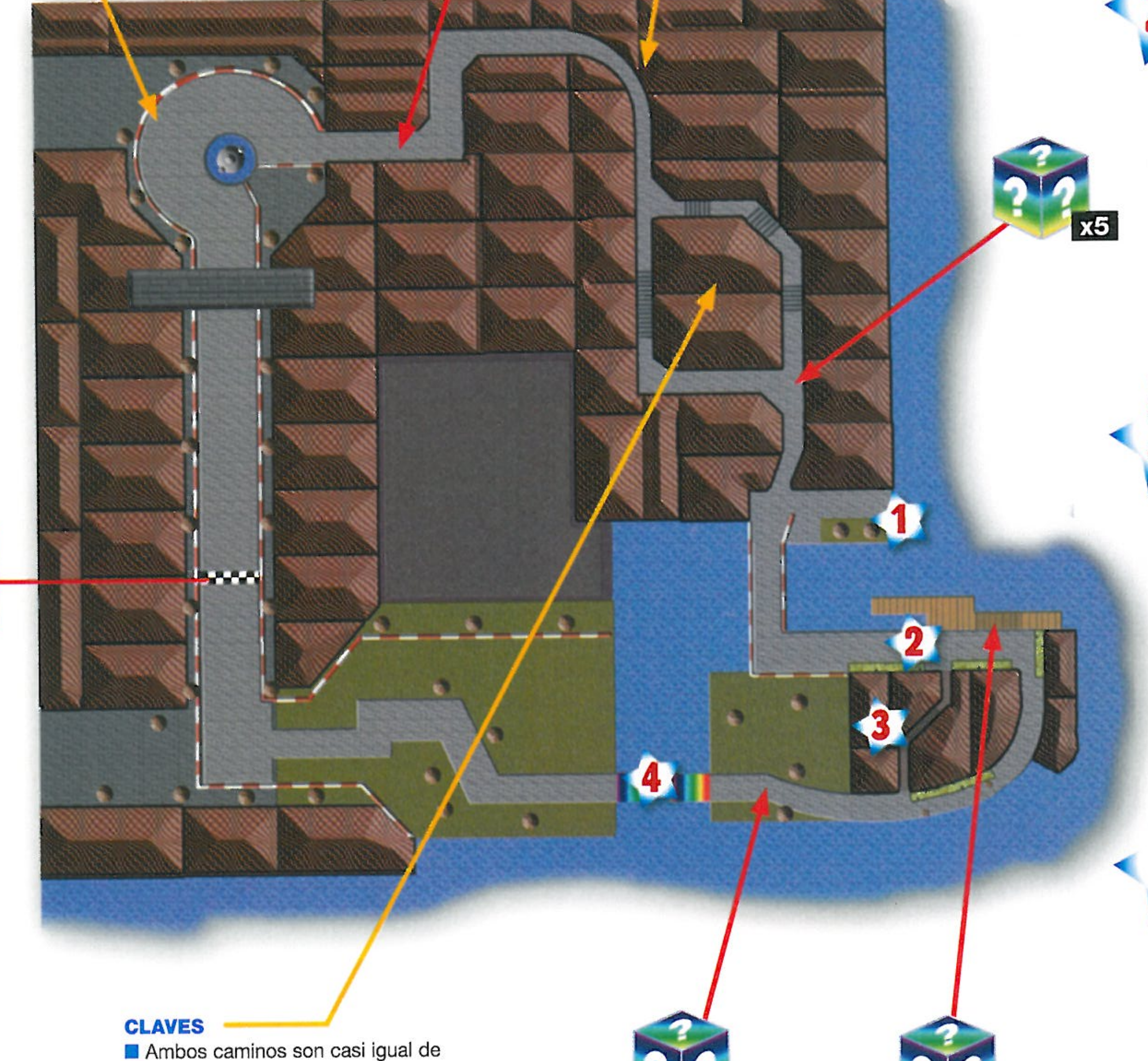
Ciudad Delfino

CAJA DE ITEMS

A los jugones de «Mario Sunshine» este circuito les traerá muy buenos recuerdos. Ver a los habitantes animándote realmente consigue darte fuerzas para dejar atrás a tus rivales y hacerte con la victoria.

CLAVES
- Derrapa alrededor de esta magnífica estatua de los habitantes de Ciudad Delfino.
- Ten cuidado no choques con la fuente o te quedarás prácticamente parado.

CLAVES
- Las calles de esta ciudad son muy estrechas y es fácil chocarte con los bordes.
- No derrapes a no ser que seas un experto o perderás mucho tiempo si te das con los lados.



CLAVES
- Ambos caminos son casi igual de largos. Elige por el que conduzcas más cómodamente.
- Usa los cambios de rasante para sorprender a tus rivales con ítems.

1

SALTOS CON RIESGO

Si tienes un miniturbo y te sientes con ganas, salta por la esquina apuntando al muelle que hay al otro lado del río. En 50 cc no se puede.

2



ÍTEM EXTRA

En este punto, gira hacia la izquierda para caer encima del muelle y coger el ítem. Aunque... se pierde tiempo. Hazlo solo si lo necesitas de verdad.

3



ATAJOS CON BARRO

Ve por el atajo para ahorrarte camino. Pasa con un turbo para no perder velocidad. Si eres muy hábil, pasa haciendo derrapes y miniturbos.

4



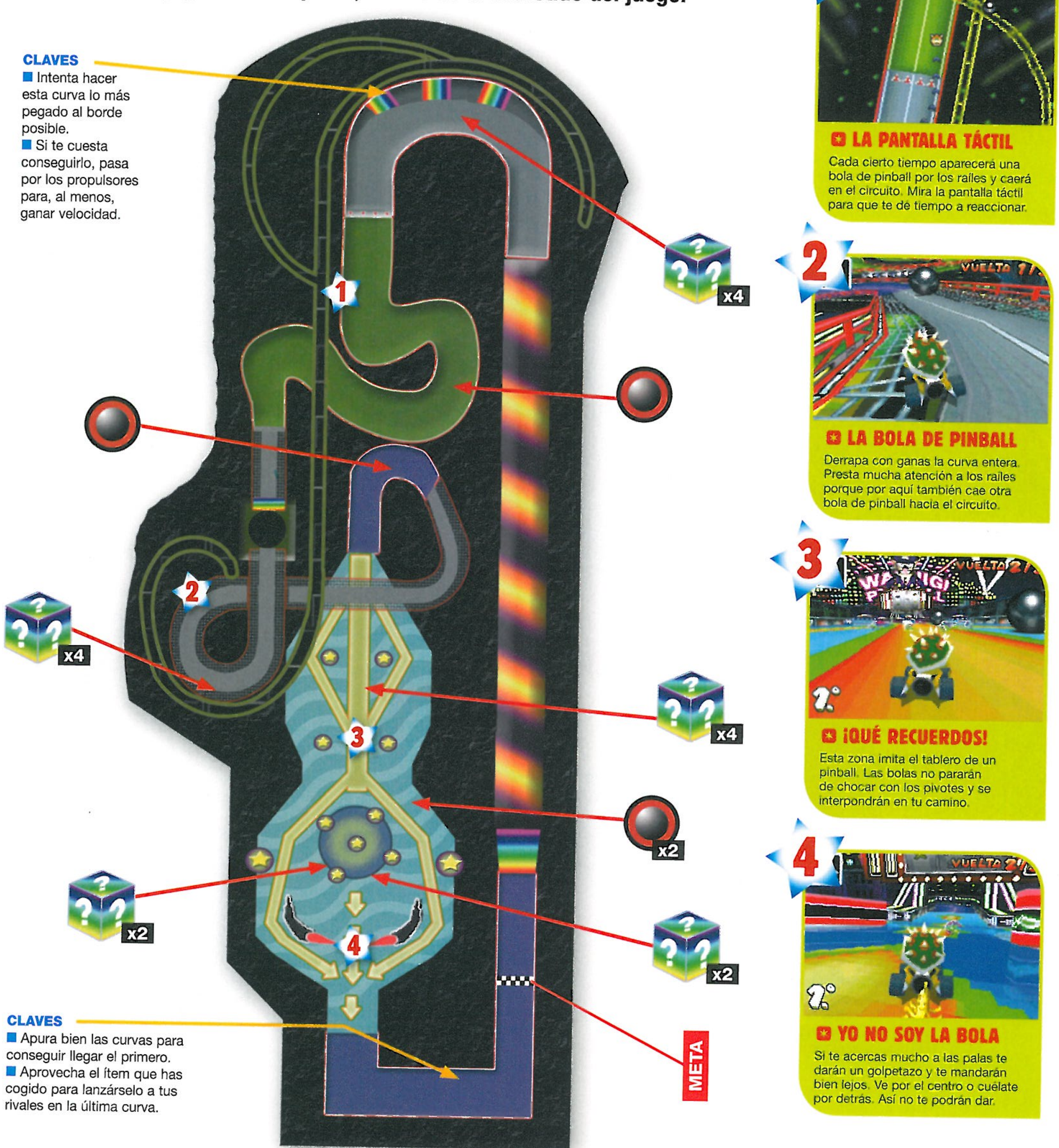
PUENTE LEVADIZO

El puente levadizo se abre y se cierra a lo largo de la carrera. Cuando esté abierto, pega un buen salto en el borde y pulsa la flecha de arriba.

Pinball Waluigi

CAJA DE ITEMS · BOLA DE PINBALL

Sumérgete en este enrevesado pinball y descubre la mejor forma de llegar al final. No te emociones pensando que has de ser como una de las bolas y te pongas a jugar con las palas, ese no es el cometido del juego.



CLAVES

- Intenta hacer esta curva lo más pegado al borde posible.
- Si te cuesta conseguirlo, pasa por los propulsores para, al menos, ganar velocidad.

CLAVES

- Apura bien las curvas para conseguir llegar el primero.
- Aprovecha el ítem que has cogido para lanzárselo a tus rivales en la última curva.

1 LA PANTALLA TÁCTIL

Cada cierto tiempo aparecerá una bola de pinball por los raíles y caerá en el circuito. Mira la pantalla táctil para que te dé tiempo a reaccionar.

2 LA BOLA DE PINBALL

Derrapa con ganas la curva entera. Presta mucha atención a los raíles porque por aquí también cae otra bola de pinball hacia el circuito.

3 ¡QUÉ RECUERDOS!

Esta zona imita el tablero de un pinball. Las bolas no pararán de chocar con los pivotes y se interpondrán en tu camino.

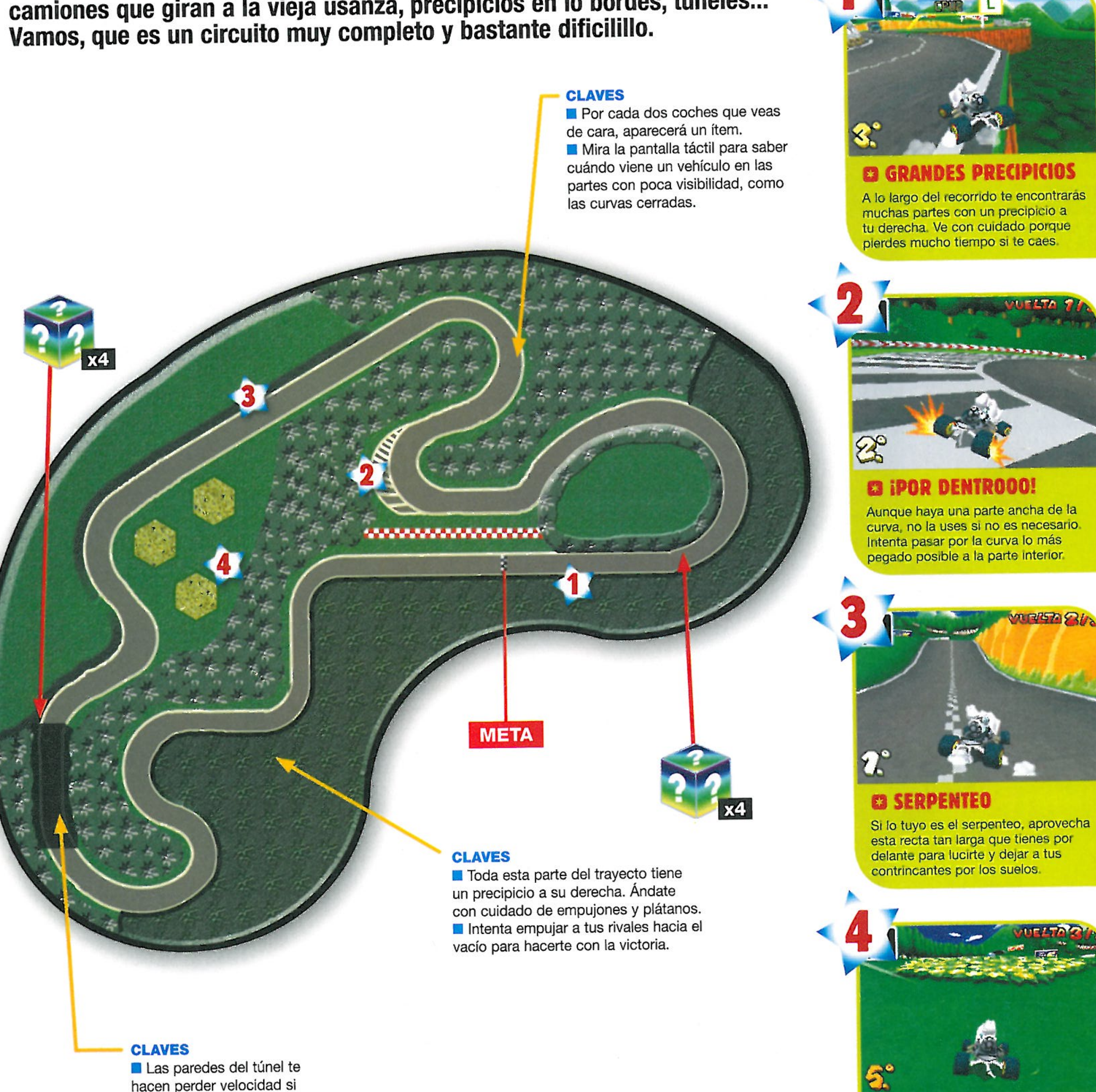
4 YO NO SOY LA BOLA

Si te acercas mucho a las palas te darán un golpetazo y te mandarán bien lejos. Ve por el centro o cuélate por detrás. Así no te podrán dar.

Colinas Champiñón

CAJA DE ITEMS

Este circuito es de lo más real. Coches circulando sin pitar en la curvas, camiones que giran a la vieja usanza, precipicios en lo bordes, túneles... Vamos, que es un circuito muy completo y bastante dificilillo.



CLAVES

- Por cada dos coches que veas de cara, aparecerá un ítem.
- Mira la pantalla táctil para saber cuándo viene un vehículo en las partes con poca visibilidad, como las curvas cerradas.

CLAVES

- Toda esta parte del trayecto tiene un precipicio a su derecha. Ándate con cuidado de empujones y plátanos.
- Intenta empujar a tus rivales hacia el vacío para hacerte con la victoria.

CLAVES

- Las paredes del túnel te hacen perder velocidad si chocas contra ellas.
- Aprovecha la oscuridad de la zona para dejar algún ítem.

1

GRANDES PRECIPICIOS

A lo largo del recorrido te encontrarás muchas partes con un precipicio a tu derecha. Ve con cuidado porque pierdes mucho tiempo si te caes.

2

¡POR DENTROOO!

Aunque haya una parte ancha de la curva, no la uses si no es necesario. Intenta pasar por la curva lo más pegado posible a la parte interior.

3

SERPENTEO

Si lo tuyo es el serpenteo, aprovecha esta recta tan larga que tienes por delante para lucirte y dejar a tus contrincantes por los suelos.

4

POBRES FLORES

Si tienes un turbo o una estrella, recorta camino por detrás de las flores hasta llegar al túnel. ¡Y no te cargues las flores!, que se vengarán.



NINTENDO DS

BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés. Sí, porque para este truco hay que usar el micro de tu DS a lo Mr. Bean. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un **Revenge Bomber.** Entonces grita, chilla, o di, sin superas la vergüencilla, **"Dangerous Bomb"** en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas a tu entera disposición.

NANOSTRAY

Niveles Arcade:
Para desbloquear todos los niveles en el modo Arcade tendrás que **completar cada uno de ellos en el modo Aventura.** Recuerda que en el modo Arcade sólo tendrás 3 vidas y que la dificultad es, únicamente, experto.

Desbloquear desafíos:
- **Desafíos 1 y 2:** completa el nivel Mitsurin Jungle.
- **Desafíos 3, 4, y 5:** completa el nivel Mokuzu Depths.
- **Desafíos 6 y 7:** completa el nivel Sunahara Desert.
- **Desafíos 8, 9 y 10:** completa el nivel Hibashira Plains.
- **Desafíos 11, 12 y 13:** completa Sekihi Belt.
- **Desafíos 14, 15 y 16:** completa Sekai Outpost.
- **Desafíos 17, 18 y 19:** completa Chuuroh City.
- **Desafíos 20, 21 y 22:** Completa el nivel Zenshoh Station.

Premios por completar los desafíos:
- **No 18:** boceto de Chuuroh City.
- **No 17:** música de Chuuroh City.
- **No 19:** modelo del enemigo 'Masked Raider'.
- **No 10:** modelo del enemigo 'Mr. Slater'.
- **No 13:** modelo del enemigo 'Squidman'.
- **No 5:** modelo del enemigo 'Triple Zero'.
- **No 16:** modelo del enemigo 'Whale-Bot 3000'.
- **No 9:** boceto del nivel Hibashira Plains.
- **No 8:** música del nivel Hibashira Plains.
- **No 2:** boceto del nivel Mitsurin Jungle.
- **No 1:** música del nivel Mitsurin Jungle.
- **No 4:** boceto del nivel Mokuzu Depths.
- **No 3:** música del nivel Mokuzu Depths.
- **No 15:** boceto del nivel Sekai Outpost.
- **No 14:** música del nivel Sekai Outpost.
- **No 12:** boceto del nivel Sekihi Belt.
- **No 11:** música del nivel Sekihi Belt.
- **No 7:** boceto del nivel Sunahara Desert.
- **No 6:** música del nivel Sunahara Desert.
- **No 21:** boceto del nivel Zenshoh Station.
- **No 20:** música del nivel Zenshoh Station.

BURNOUT LEGENDS

Circuitos Espejo:
Desbloquea todos los coches del Legend Face-Off para poder correr los circuitos en espejo en el modo Single Event.

Bonus de la Serie Compact:
Completa los objetivos indicados para desbloquear el coche correspondiente.
- **Assassin Compact:** consigue 15 Takedowns.
- **Compact Collector:** gana la medalla de oro en el Silver Lake Eliminator.
- **Compact Cop:** gana la medalla de bronce o una superior en los circuitos Silver Lake, Airport T1 y T2 Pursuit.
- **Dominator Compact:** consigue 10,000 puntos Burnout.
- **DX Compact:** gana la medalla de oro en el Airport Eliminator.
- **Gangster Legend:** gana la medalla de oro en el Palma Bay Legend Face-Off.
- **Legend Compact::** gana la medalla de oro en el Interstate Loop Legend Face-Off.
- **Legend Gangster:** gana la medalla de oro en el Interstate Legend Face-Off.
- **Legend Special:** consigue 13 medallas de oro.
- **Modified Compact:** gana la medalla de oro en Interstate Race.
- **Tuned Compact:** consigue cinco medallas de oro.

Bonus de la serie Coupe:
Completa los objetivos indicados para desbloquear el coche correspondiente.
- **Assassin Coupe:** consigue 60 Takedowns.
- **Coupe Cop:** gana la medalla de oro en Vineyard o Palm Bay Pursuit.
- **Custom Coupe:** gana la medalla de oro en Riviera Race.
- **Dominator Coupe:** acumula 40,000 puntos Burnout.
- **DX Coupe:** consigue la medalla de oro en el Big Surf Shores Eliminator.
- **Legend Pickup:** consigue la medalla de oro en el Vineyard Legend Face-Off.
- **Legend Special:** acumula 41 medallas de oro.
- **Muscle modificado:** gana la medalla de oro en Big Surf Shores Race.
- **Muscle Cop:** gana la medalla de bronce en Harbor Town o en Sunrise Valley Pursuit.
- **Muscle Collector:** gana la medalla de oro en el Harbor Town Eliminator.
- **Tuned Muscle:** gana 20 medallas de oro.

Desbloquear vehículos pesados:
- **4WD Heavy Duty:** acumula 300,000 dólares en el modo Crash.
- **4WD Racer:** consigue dos Crash Golds en Compact.
- **B-Team Van:** consigue dos Crash Golds en Muscle.
- **City Bus:** consigue dos Crash Golds en Sports.
- **Delivery Truck:** acumula 400,000 dólares en el modo Crash.
- **Firetruck:** consigue todas los Crash Golds.
- **Heavy Pick-Up:** acumula 100,000 dólares en el modo Crash.
- **Longnose Cab:** consigue dos Crash Golds en Coupe.
- **SUV Deluxe:** acumula 200,000 dólares en el modo Crash.
- **Tractor Cab:** acumula 500,000 dólares en el modo Crash.
- **Trash Truck:** consigue dos Crash Golds en Super.

Vehículos especiales:
- **Classic Hot Rod:** consigue todos los trofeos Takedown.
- **Euro Racer:** consigue todas las postales.
- **Gangster Boss:** consigue todas las medallas de oro en todos los eventos Legend Face Off.
- **Ultimate Coupe:** consigue todas las insignias Takedowns.
- **US Racer:** consigue la medalla de oro en Super GP.
- **World Racer:** consigue la medalla de oro en Special GP.

Bonus de la serie Sports:
- **Assassin Sports Car:** consigue 100 Takedowns.
- **Custom Sports:** gana la medalla de oro en el Airport Race.
- **Dominator:** consigue 60,000 puntos Burnout.
- **DX Sports:** gana la medalla de oro en el Downtown Eliminator.
- **Legend Racer:** gana la medalla de oro en Downtown Legend Face-Off.
- **Legend Roadster:** gana la medalla de oro en Silver Lake Legend Face-Off.
- **Legend Special:** acumula 55 medallas de oro.
- **Modified Sports:** gana la medalla de oro en Island Paradise Race.
- **Sports Cop:** gana la medalla de oro en Golden City o Island Paradise Pursuit.

Bonus de la serie Super car:
- **Assassin Super Car:** consigue 150 Takedowns.
- **Custom Super Car:** gana la medalla de oro en Dockside Race.
- **Dominator Super Car:** acumula 80,000 puntos Burnout.
- **DX Super:** gana la medalla de oro en Silver Lake Eliminator.
- **Legend Hot-Rod:** gana la medalla de oro en Dockside Legend Face-Off.
- **Legend Special:** consigue 70 medallas de oro.
- **Legend Super Car:** gana la medalla de oro en Harbor Town Legend Face-Off.
- **Modified Super:** gana la medalla de oro en Golden City Raod Rage.
- **Super Cop:** gana la medalla de oro en Riviera or Big Surf Pursuit.



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Personajes desbloqueables:
Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:
- **C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
- **C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
- **Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
- **Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
- **Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
- **Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
- **Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
- **Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
- **Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
- **Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".

- **Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
- **Dende:** vence con Picolo en "El escuadrón armado de Cooler".
- **Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
- **Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
- **Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
- **Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
- **Goku (súper saiyan):** vence con Goku en "Cooler".
- **Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Mecha Frieza:** vence con frieza en "Tiempo en otro mundo".
- **Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
- **Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
- **Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu".
- **Vegeta (super saiyan):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
- **Trunk (super saiyan):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
- **Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:

Supera cada uno de los niveles del Virtual Training y conseguirás esos decorados en modo multijugador:

- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5.

Personajes:

Consigue todo los personajes para el multi:

- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.

Armas:

¡Por fin todo un arsenal en tus manos! Para conseguirlo, completa los siguientes niveles:

- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.

Otras Cositas:

Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. Ahora, ser agente secreto ya no será un secreto:

- **Habilidad de cortar:** La conseguirás terminando la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completa el Virtual Training 3 y será tuyo.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como tiene que ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.



KIRBY POWER PAINTBRUSH

Minijuego

Salto de Longitud:

Completa el juego con los 5 personajes para desbloquearlo.

Desbloqueables:

Consigue medallas para ir desbloqueando las correspondientes opciones:

- **Circuito Bead:** consigue 6 medallas.
- **Ruta 1-4:** 9 medallas.
- **Ruta 5-8:** 10 medallas.
- **Rey Dedede:** hazte con al menos 20 medallas.
- **Life boost:** 14 medallas.
- **Life boost:** 12 medallas.
- **Life boost:** 7 medallas.
- **Caballero META:** consigue 25 medallas.
- **Música 1:** 2 medallas.
- **Música 2:** 3 medallas.
- **Música 3:** 4 medallas.
- **Circuito Tropic:** consigue 6 medallas.
- **Circuito Zebra:** consigue 6 medallas.

SUPER MONKEY BALL: TOUCH AND ROLL

Mini juego de Créditos:

Si completas el modo principal podrás jugar **un entretenido minijuego** mientras visualizas los créditos.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Desbloqueables:

En el modo clásico puedes desbloquear todo tipo de trucos que luego podrás activar en el menú correspondiente de la pantalla principal. Para desbloquearlos todos, tendrás que **completar el modo clásico con cualquier personaje hasta 12 veces.** Y por si esto te parece poco, hay otro truco para conseguir un **skater ninja,** pero necesitas completar el modo clásico con TODOS los personajes (excepto el propio ninja, claro) para conseguirlo. Así que ya sabes, prepárate todo lo que puedas y ponte patines a la obra. Mucha suerte.

YU-GI-OH NIGHTMARE TROUBADOUR

Cartas Dios

Tras ganar el Torneo Experto y conseguir el trofeo "Rey de los Juegos", busca a Ishizu en la zona oeste de la ciudad. Cuando la encuentres, te instará a luchar contra Kaiba. Si consigues vencerle, te dará una carta Dios. Si eliges **Sabiduría,** conseguirás a **Slifer, el Dragón Volador.** Si eliges **Poder,** te harás con **Obelisk, el Atormentador. Así que eso mismo, elige.**

Carta del Dios Ra:

Avanza en el juego hasta luchar con **Marik.** Tras muchos duelos, si tienes a **Obelisk** o a **Slifer** en tu mazo, te ofrecerá cambiar su carta del Dios Ra.

VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

Modo dificultad-V:

Sólo tendrás que completar el juego en el modo adulto.





GAME BOY ADVANCE

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:

- Al pasarte el juego con Goku en cualquier modo desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y dos **minijuegos nuevos.**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquier personaje.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test.**
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuéntralos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que quieras.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar ningún botón. A continuación jugarás, respira hondo, la batalla final. Recuerda que no ocurrirá con todos los personajes.



DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos:

Completa el modo "Musou" con un guerrero de cada facción para desbloquearlos:

- **Cao Cao:** completa el juego con los Wei.
- **Lui Bei:** pásate el juego con un guerrero Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.



FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes:

Para conseguir que un personaje se una a tu causa, simplemente tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo nuestras indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9, habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10, habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11, habla con él con Efrain.
- **Dozla:** cap. 11, habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12, ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12, habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Innes:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Syrene:** capítulo 17, habla con ella con Innes.

KINGDOM HEARTS

Modo Riku

Completa el modo historia al menos una vez con Sora para desbloquear el modo Riku. Sí, tío listo, es el **modo difícil,** lo has adivinado.

Modo versus

Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que **completar el modo Sora con los dos cartuchos** para conseguir el modo Riku. Ahora juega en el modo Riku utilizando las dos Advance.

Cartas de invocación

Consigue los siguientes objetivos por conseguir estas cartas de invocación:

- **Completa el nivel Monstruo:** consigues la carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** consigues la carta Simba.
- **Derrota a Captain Hook:** obtienes la carta Tinkerbell.

MADAGASCAR: OPERACIÓN PINGÜINO

Modo trucos de Navidad:

Para acceder al modo "trucos de Navidad" presiona Select e introduce la siguiente combinación: **Arriba, L, Izquierda, R, Derecha, L, Abajo y R.**

MARIO POWER TENNIS

Personajes ocultos:

Para desbloquear a cualquier personaje como Bowser o DK tienes que **ganarle un partido en la final del torneo Peach,** en dobles o individual, como tú prefieras.

PESADILLA ANTES DE ANVIDAD

Minijuegos:

- **Destruir huesos:** completa la misión del gigante Pumpkin para desbloquearlo.
- **Juego de salto:** golpea los barriles que encontrarás cerca del cementerio tres veces seguidas para abrir el minijuego.

ULTIMATE SPIDERMAN

Modo challenger:

Completa el juego en el modo normal con nuestro arácnido favorito. Después, empieza un nuevo juego en el hueco de la partida guardada, y podrás jugar en modo challenger.



LOS 4 FANTÁSTICOS ¡LLAMAS A MI!

Huevo de Pascua

En el primer nivel, después de salir del edificio y acabar con los primeros robots, vuela a lo alto del edificio y camina hacia la izquierda. Allí verás a la mitad de **los miembros del equipo que creó el juego.** Para ver la otra mitad, dirígete hacia el otro edificio y camina hacia la izquierda también.



GAMECUBE

BATTALION WARS

Misiones de bonus extra por porcentaje:
Consigue acabar las distintas campañas con un determinado porcentaje para poder desbloquear las misiones de bonus correspondientes. Sólo puedes conseguirlas de ésta forma, así que ponte las pilas de una vez y no pares hasta conseguirlas todas.
- **Misión de bonus 1:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Misión de bonus 2:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Misión de bonus 3:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Misión de bonus 4:** consigue un 90% en la cuarta campaña.



KING KONG

Modo trucos:
Mantén pulsados en el menú principal los botones L + R mientras presionas Abajo, X, Arriba, Y, Abajo(2), Arriba(2). Suelta L + R y la opción de trucos aparecerá. Introduce la clave para activar el truco correspondiente. Ah, y que sepas que los trucos no funcionan cuando manejas a King Kong.
- **Seleccionar Nivel:** KKst0ry
- **Invencibilidad:** 8wonder
- **De un toque:** GrosBras
- **Munición a tope:** KK 999 mun
- **Lanzas infinitas:** lance 1nf
- **Revólver:** Kktigun
- **Escopeta:** KKsh0tgun
- **Ametralladora:** Kkcapone
- **Rifle francotirador:** KKsn1per
- **Bonus completados:** KKmuseum

CALL OF DUTY 2

Seleccionar nivel:
En la pantalla de selección de capítulo, **mantén pulsados L + R** y presiona Arriba(2), Abajo(2), Izquierda(2), Derecha(2), B, Derecha, B, Derecha y B.

CHICKEN LITTLE

Modo trucos:
En el menú principal, selecciona la opción "Extras" y, a continuación, "Cheat Codes". Introduce las siguientes combinaciones para activar el truco correspondiente.
- **Invencibilidad:** Béisbol, Béisbol, Béisbol, Camiseta.
- **Peludo:** Béisbol, Murciélago, Murciélago, Béisbol.
- **Cabezón:** Sombrero, Casco, Casco, Sombrero.
- **Pies grandes:** Sombrero, Guante, Guante, Sombrero.
- **Gafas de sol:** Guante, Guante, Casco, Casco.
- **Pantalones de papel:** Murciélago, Murciélago, Sombrero, Sombrero.
- **Ropa interior:** Sombrero, Sombrero, Camiseta, Camiseta.

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Desbloqueables
- **Badtz-Maru:** en la pantalla número 14 consigue las 3 llaves del mapa. Cuando te hagas con la llave azul, vuelve dos habitaciones atrás y abre la puerta que está a tu derecha.
- **Block Kitty:** completa la pantalla 14.
- **Daniel:** en la pantalla 13 abre las dos puertas primeras. Luego ve a la tercera habitación a la izquierda y golpea a todas las cajas que veas. En una de ellas te espera Daniel.
- **Keroppi:** en la pantalla 2, después de pasar por el puente, salta sobre unos bloques de hierro y luego sobre un tejado. Allí arriba encontrarás a Keroppi.
- **Kiki:** en la pantalla 5, después de romper la segunda tanda de barriles, entra por la puerta que apareció nueva, a la derecha. Sigue por la derecha un buen rato y en las vías de un tren podrás rescatar a Kiki.
- **Kurin:** en la pantalla 10, en el aparcamiento, rompe la caja azul antes de salir corriendo. Luego tírate por el agujero para pillar a Kurin.
- **Lala:** en la pantalla 4, encuentra la llave amarilla dentro de un bloque azul que verás tras la puerta rosa. Con ella podrás abrir la puerta amarilla para salvar a Lala.

KILLER 7

Personajes y vida:
- **En la pantalla de Inicio pulsa:** Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Te vas a ganar 100 frascos de suero por el morro.
- **Desbloquea al Killer 8:** Cuando termines el juego, podrás desbloquear el modo Killer 8, donde el punto débil de los enemigos es invisible, el daño de sus explosiones se multiplica por cinco y tanto las pistas como el mapa de iconos están ocultos. Como ves, es un modo sólo apto para tipos duros de verdad. Eso sí, al terminarlo hay un final nuevo. ¡Genial!
- **Una ayuda para Killer 8:** En la pantalla de inicio pulsa: Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A, A. ¿Has escuchado un soniquete? Pues ahora conseguirás frascos al empezar Target: Angel. Después, repite el nivel y te darán otros 100 frascos por la cara.
- **Hopper 7:** Completa el modo Killer 8 y conseguirás a Hopper 7. Aunque sólo sirve para el primer nivel.
- **Joven Harman:** Si terminas el juego en el nivel normal o en el difícil, te llevas a Harman en plan pipiolo.
- **Un consejito:** La sangre no se puede llevar de un nivel a otro, pero el suero sí. Porque la máquina de sangre deja de funcionar cuando vuelves a un nivel. Así que tienes que pillar toda la sangre que puedas en un nivel y romper la máquina antes de irte a otro.

MARIO PARTY 7

Souvenirs secretos:
Algunos souvenirs no están disponibles en la tienda así, por las buenas. Tendrás que conseguir determinados requisitos especiales para poder comprarlos en la tienda:
- **Helicóptero Chop Chop:** juega en el Crucero deluxe hasta conseguir 1000 monedas deluxe y así podrás comprarlo en la tienda de regalos.
- **Juguete submarino:** juega todos los tipos de minijuegos del crucero para que aparezca en la tienda por 1000 monedas.
- **Lámpara mágica:** completa el modo normal del circuito "el rey del río".
- **Tesoro especial:** completa el modo fácil del circuito "el rey del río" para conseguirlo.
- **El super souvenir:** juega todos los tableros del modo party al menos una vez para que aparezca en la tienda de regalos por 1000 monedas.

Tablero de Bowser:
Completa todos los tableros en el modo solo con cualquier jugador para desbloquear el tablero del Infierno Encantado de Bowser.

ULTIMATE SPIDERMAN

Códigos:
En el menú de controles, introduce los siguientes códigos para desbloquear diferentes trucos; oirás un sonido de confirmación si lo haces bien:
- Derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha; **desbloquea todos los personajes.**
- Izquierda, izquierda, derecha, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, abajo; **hazte con los cómics.**
- Abajo, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba, izquierda, izquierda; **desbloquea la galería.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**

Modos de dificultad:
- Completa 20 eventos en la ciudad y vence a Johnny Storm para conseguir el **modo difícil.**
- Completa 10 eventos en la ciudad y vence a Johnny desbloquear el **modo normal.**



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

- **Munición infinita:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa X, B, A, B(2), Y.
- **Protección infinita:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa X, B, A, B, A, X.
- **1 millón de dólares:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa B(2), Y, B, Y, B.
- **Doble daño:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa A(2), B, A(3).
- **Modo fácil:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa X, B, A(2), Y, X.
- **Modo súper policía:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa Y, A, Y, A, Y(2).
- **Peleas desbloqueadas:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa B(2), Y(2).
- **Carreras callejeras desbloqueadas:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa Y(2), A(2).
- **Ciudad Ghetto:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa A, B, A, Y(3).
- **Modo Zombie:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa X, Y, B, A, B, A.
- **Todas las pistas de música:** En la pantalla del mapa/estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa X, B, X, B.
- **Vestimenta zapatos de puma:** En la pantalla del mapa/estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa Y, A, X, B.
- **Mini juego Redman Gone Wild:** En la pantalla del mapa/ estadísticas, mantén presionado L + R y pulsa Y, A(2), X, Y, B.

VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra
- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o modo niño (aunque seas un adulto, también vale).
- **Modo Ultra V-rated:** Completa el juego en modo V-rated para hacerlo Ultra.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

NARUTO AL ATAQUE

Qué tal Gran N? Soy un gran fan de Naruto y me gustaría saber cuál es su último juego y cuándo podremos verlo en España. ¡Qué ganas, chicos!
Narutoman. E-mail

NA. La "narutomanía" está arrasando en nuestro país (y parece que en todo el mundo). ¡Recibimos cientos de cartas de fans como tú con preguntas sobre este fenómeno! Y como cada vez que llega una, nos hemos vuelto a poner en contacto con Nintendo España para que sepan que esto interesa mucho. Nos dicen desde allí que podría llegar un Naruto bien pronto en GameCube (el Clash of Ninja, que avanzamos el mes pasado), y que se va a intentar traer toda la línea durante este año (ya sabéis que hay cuatro juegos para GC y uno que se añadirá en breve). ¡Toma notición! En Japón por cierto acaban de anunciar Naruto 4 para DS, con 30 personajes jugables y hasta cuatro jugadores con conexión Wi-Fi. ¡Otro puntazo!

¡HAY UN NUEVO MEDAL OF HONOR!

Hola amigos. Tengo todos los Medal of Honor en todas las consolas y no me canso de jugarlos. ¿Para cuándo habrá un nuevo MEDAL?
León. E-mail

NA. Lo tendremos en invierno (a finales de año, pues) y se llamará Medal of Honor Airborne. Seremos un soldado de la 82º división aérea y participaremos en batallas por toda Europa, desde Sicilia hasta Alemania. ¿Por qué tienes que esperarlo con ansiedad? Bueno, tú porque eres superfán, pero los demás porque las misiones empezarán desde el aire, y según el punto de aterrizaje que elijamos (y cómo aterricemos en el suelo) el desarrollo de la misión variará muchísimo. Súmale que los personajes tendrán una calidad foto-realista y que las secuencias cinemáticas serán como eso, como ir al cine.

LA CARTA DEL MES

ULTIMA HORA DE REVOLUTION

Hola colegas. He leído muchos datos últimamente sobre la nueva consola Revolution pero mi duda es: ¿se presentará finalmente en la próxima feria E3 que se celebrará en Los Angeles?
Charlie. Vigo

NA No nos cabe la menor duda. Tanto la consola como los primeros juegos, que por lo visto habrá muchas novedades. Allí seguramente se anuncie que el precio de Revolution estará por debajo de los 300 dólares (250 Euros); acaba de soplárnoslo **Reggie Fils-Aime**, un mandamás de Nintendo América, pero seguro que en el E3 se confirma oficialmente. Entre los primeros títulos veremos muchas cosas de licenciatarios, porque todos están participando muy activamente en Revolution. Electronic Arts, Ubisoft, Activision y THQ presentarán sus proyectos para la máquina. Aunque Revolution no será sólo cosa de los "grandes". El kit de desarrollo estará disponible para cualquier compañía que presente ideas originales y rompedoras. Todo esto será en mayo, y nosotros ya tenemos los billetes de avión y el hotel reservado. ¡No podemos perdérnoslo!



LA IMAGEN

David Moreno le pone el punto "vacilón" a 'Planeta Pokémon', el programa que presenta los fines de semana en el canal digital **Jetix**. David tiene 20 años, es Cáncer, mide 1,82 y pesa 65 kg. Sus fans nos estaban acribillando a correos electrónicos para que habláramos de él. ¡Aquí está!

DE REBAJAS

Cómo estáis, colegas! Tengo 33 años y una hija de 5 que le encanta jugar con su Game Boy. Yo también soy todo un jugón de Nintendo (por cierto, muy bien la revista) y tengo varias preguntas para vosotros. La primera: ¿los juegos, consolas, accesorios, también tienen rebajas? Segunda: ¿qué juegos para GBA podéis recomendarme para mi hija?
Juan Jiménez. Barcelona

NA. Juan, encantados de leerte y contestarte. Dos generaciones nintenderas, ¡guau! A Miyamoto se le caería la lagrimilla. Bien, vamos a ello. Claro que sí hay rebajas, ¿o creías que eran solo para la ropa de hogar en El Corte Inglés? Nosotros te vamos a recomendar las de Centro Mail, que tiene una campaña de rebajas hasta el 28 de febrero con descuentos de hasta el 50% en consolas, accesorios y juegos. Para tu hija: presta atención a tres juegos que van a salir ya mismo. Buscando a Nemo: Escape to the big blue (17 marzo), Shamus Deep



En Trollz para Game Boy podréis bailar, explotar burbujas y participar en cinco aventuras diferentes.

Adventures y Trollz. Este último incluye cinco juegos diferentes, cada uno protagonizado por una de las Trollz. Puedes bailar, disparar burbujas, volar, conseguir la ropa más chula.... Sale el 14 de febrero y está en castellano.

¡GUILTY GEAR!

Hola chicos. Os sigo todos los meses y ya no puedo pasar sin la revista. En el número anterior dijisteis algo de un juego para DS llamado Guilty Gear. Me gustó mucho. ¿Podéis ampliar la información, por favor?
Lucas. E-mail



Guilty Gear es un clásico de los juegos de lucha que en breve tendremos en DS con acción a tope.

NA. Gracias por tu fidelidad, Lucas. Ya sabes que nosotros tratamos de hacer la mejor revista del mundo cada mes. Por eso nos encanta que os fijéis en los pequeños detalles, como tú con este nuevo arcade para DS. La cosa tiene su miga porque resulta que Guilty Gear es una pretigiosa saga de juegos de lucha que arrasa en medio mundo. Y la noticia es que Majesco, una gigantesca compañía americana, ha anunciado lanzamiento en DS para esta primavera. Su nombre completo es Guilty Gear Dust Strikers, y algunos datos que debes conocer sobre él son: tendrá 21 luchadores, juego a doble pantalla en escenarios interactivos, cuatro jugadores sin cables y seis modos de juego, incluido uno en el que podrás fabricarte tus propios movimientos y combos. ¡Ni se te ocurra perdértelo!

SPLINTER CELL 4

Por favor, queridos amigos, necesito saber urgentemente la fecha de lanzamiento del nuevo Splinter Cell. Lo vi en la revista del mes pasado y he alucinado. Muchas gracias.
Lourdes. E-mail

NA Malas noticias, Lourdes. Justo antes de que entregáramos la revista en imprenta nos hemos enterado de que Splinter Cell 4 se retrasa, y parece que bastante. La nota de prensa de


Los responsables de Ubisoft quieren hacer un Splinter Cell 4 inolvidable, y por eso retrasan el lanzamiento.

Ubisoft dice que estará disponible para septiembre, y que han decidido retrasarlo para poder ofrecer la mejor calidad posible. Su objetivo es que Splinter Cell Double Agent sea toda una revolución en los juegos de espionaje, reinventar el género con nuevos conceptos e ideas, y para eso necesitan tiempo extra, según parece. Bueno, suena bastante razonable, ¿no?

¡MÁS YU-GI-OH!

Ya sé que va a salir un nuevo Yu-gi-oh para GBA pero, además, ¿sabéis si konami sacará más este año?
Bruno. E-mail

NA. Ya sabes, Bruno, que en juegos de cartas Yu-gi-oh es el rey, y que nadie sabe hacerlos mejor que Konami. El nuevo rey Yu-gi-oh acaba de salir en USA, se llama GX Duel Academy, es para Game Boy SP y está basado en la nueva serie de dibus de Cartoon Network que se estrena a final de año. Yu-gi-oh GX incluirá más de 1.200 cartas con nuevos personajes, monstruos y tres cartas exclusivas en cada cartucho. No está clara la fecha de lanzamiento de este Academy, pues como habrás visto en la revista ya hay un nuevo Tournament casi a la venta. Pero igual hay sorpresas...

VECINOS INVASORES

Hola colegas. Soy un fan de las pelis tipo Shrek (los chicos de Dreamworks son la leche) y quería saber algo sobre su nueva película y si ya hay videojuego confirmado.
Sandra. Madrid.

NA. Cuánto sabes, Sandra. Eso de ser fan de Shrek lo compartimos muchos... aunque luego sus juegos no dejen muy bien al ogro, pero bueno, esperemos que con lo último que prepara Activision quedemos todos contentos. Hablamos de la nueva producción de Dreamworks, que se llama 'Over the Hedge', la han hecho los mismos que 'Shrek' y 'Madagascar', y se estrena en EEUU en mayo. Aquí la conoceremos como 'Vecinos Invasores', y va de un grupo de animales de bosque cuya vida cambia radicalmente cuando descubren que a su alrededor "ha nacido" una gran urbanización. Y aquí es donde interviene R.J., un mapache estafador que, lejos de atemorizarse por la presencia de humanos, descubre las posibilidades de "intimar"con sus nuevos vecinos. Esta nueva aventura saldrá en GC, DS y Game Boy SP en junio. Estaremos muy atentos a este estreno.

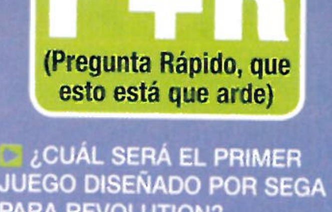

Los 'Vecinos invasores' se estrenarán en nuestras consolas en junio, con un juego que promete mucha marcha.

EL ARTISTA DEL MES



Claudia Llatser Pijoan, de Palamós, **Girona,** es la autora de este dibujo tan guay. Fijaos lo que es capaz de hacer nuestra lectora, con tan solo 13 añitos. Claudia, está claro que te mereces un super-premio, y como sabemos que tienes DS, ¿qué tal unas carreritas?

¡Mario Kart DS para ti!
¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



¿CUÁL SERÁ EL PRIMER JUEGO DISEÑADO POR SEGA PARA REVOLUTION?
Podría ser un nuevo Sonic, que saldría en exclusiva para la consola de Nintendo. Estará adaptado al nuevo mando y no tendrá nada que ver con el anunciado Sonic 3.

LA PREGUNTA MÁS REPETIDA: ¿CUÁNDO SALDRÁ TWILIGHT PRINCESS?
La última hora es que lo tendremos en noviembre, y por supuesto para GameCube. Así que queda menos para el nuevo Zelda de Miyamoto.

¿QUÉ PASA CON TAMAGOTCHI CONEXION, CUÁNDO ESTARÁ LISTO?
El juego de Atari tiene nueva fecha. Según las últimas listas, saldrá el 21 de abril.

HABLANDO DE JUEGOS ESPERADOS, ¿SUPER PRINCESS PEACH ESTARÁ ESTE AÑO EN DS?
Pues claro que sí, hombre. Además, tenemos la fecha exacta. Toma nota: 26 mayo. Si te interesa, vete ahorrando.

Revive los **momentos más intensos** de la genial película.

- GAMECUBE
- ABRIL
- BUENAVISTA GAMES
- AVENTURA

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

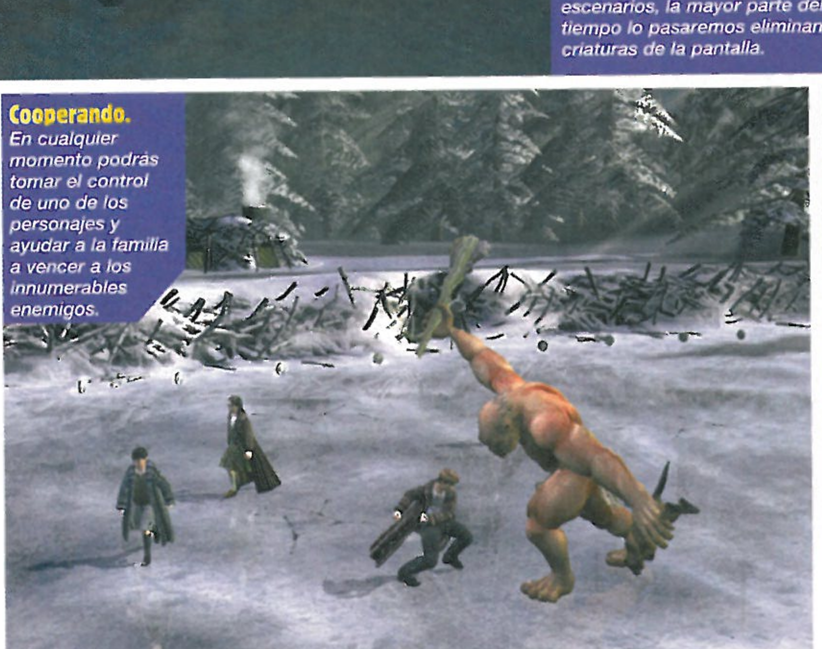
Por fin está a punto de aterrizar en CUBE la conversión de una de las pelis más taquilleras de estas navidades. En «Narnia» tendremos buenas dosis de acción a lo largo de una aventura que seguirá con fidelidad el argumento de la película. Una de las claves será que cuatro jugadores podrán manejar a cada uno de los hermanos en cualquier momento del juego. La idea es que sólo cooperando derrotaremos a la Bruja Blanca y, por el camino, a la legión de criaturas horrorosas (de feas, porque están muy bien hechas) que nos asaltarán.



Los hermanos Pevensie. *En el juego manejaremos a los cuatro hermanos: Susan, Lucie, Edmund y Peter. Cada uno tendrá sus habilidades y características.*



Aventura y mucha acción. *Aunque habrá que explorar los gigantescos escenarios, la mayor parte del tiempo lo pasaremos eliminando criaturas de la pantalla.*



Cooperando. *En cualquier momento podrás tomar el control de uno de los personajes y ayudar a la familia a vencer a los innumerables enemigos.*



Qué nivelazo. *Sí, la parte gráfica del juego se ha cuidado con mucho mimo. Fíjate con qué detalle se ha reproducido la mansión donde está el armario que accede a Narnia.*



¡Poco cerebro! En el juego veremos la misma colección de criaturas que sale en el filme. Algunas darán un poco de miedo, pero tranqui, serán tontos como ellos solos.

La ambientación, genial. Será uno de los grandes atractivos del juego; los escenarios seguirán con total fidelidad las imágenes de la película. ¿A que te suena esto?

¡PREPÁRATE PARA MÁS DE 20 HORAS DE EXPLORACIÓN, LUCHAS, Y LAS CRIATURAS MÁS IMAGINATIVAS!

¡La película! En esta conversión veremos más o menos 25 minutos de escenas cinematográficas, sacadas de la peli, que nos pondrán en situación.

¡A golpes! Los combates cuerpo a cuerpo serán muy sencillos, solo deberemos preocuparnos de pulsar los botones de ataque y mostrar el escudo a cada ratito. ¡Fácil!

Ni te imaginas las **novedades** del nuevo Mario. en DS.

- NINTENDO DS
- VERANO 2006
- NINTENDO
- PLATAFORMAS

NUEVO SUPER MARIO BROS. DS

El nuevo Mario que prepara Nintendo para DS volverá a usar la fórmula clásica de sus antecesores. ¿Os acordáis? Scroll lateral, plataformas, jugabilidad a tope y muchísima simpatía. Eso está bien, pero... ¿tendrá algo de nuevo? Pues aunque no lo creáis, ¡todo! Desde un apartado gráfico exclusivo en 3D, funciones para la pantalla táctil y enemigos de estreno, hasta un novedoso modo multijugador. Sí, habéis leído bien. En él, además, podremos elegir cooperar o competir para superar los niveles. Ya podéis ir practicando...

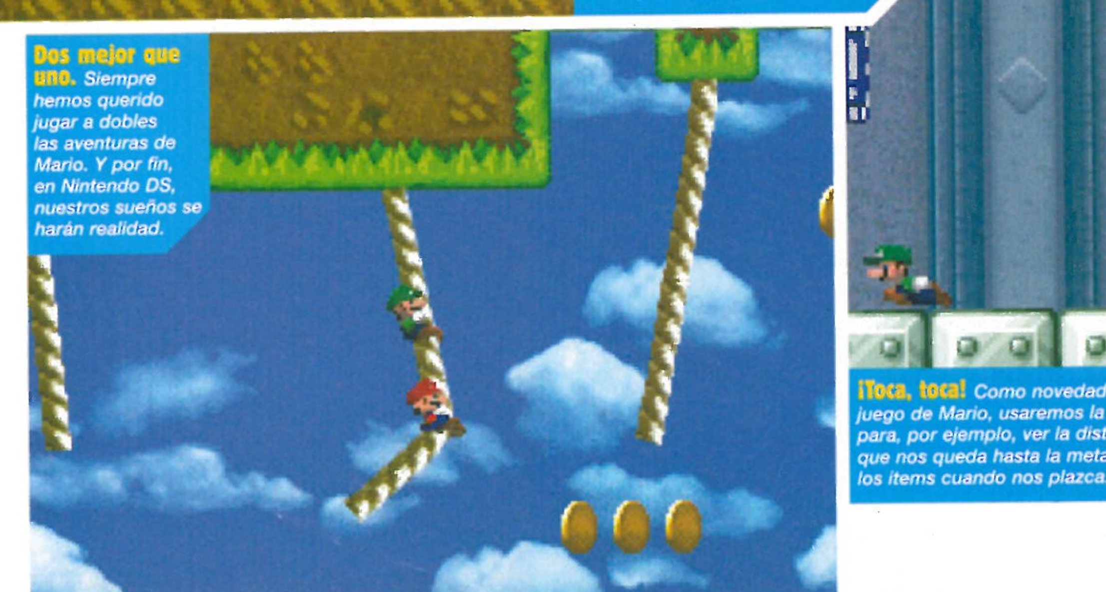




Mario para todos. *A pesar de lucir unos gráficos de última generación, este cartucho mantendrá todo el espíritu de sus juegos más clásicos. Una combinación que promete...*



¡Mario gigante! *Esto pasará cada vez que nos tomemos una superseta. Mario crecerá y su fuerza no tendrá límites. ¡Cuánta genialidad nos espera en el juego!*



Dos mejor que uno. *Siempre hemos querido jugar a dobles las aventuras de Mario. Y por fin, en Nintendo DS, nuestros sueños se harán realidad.*



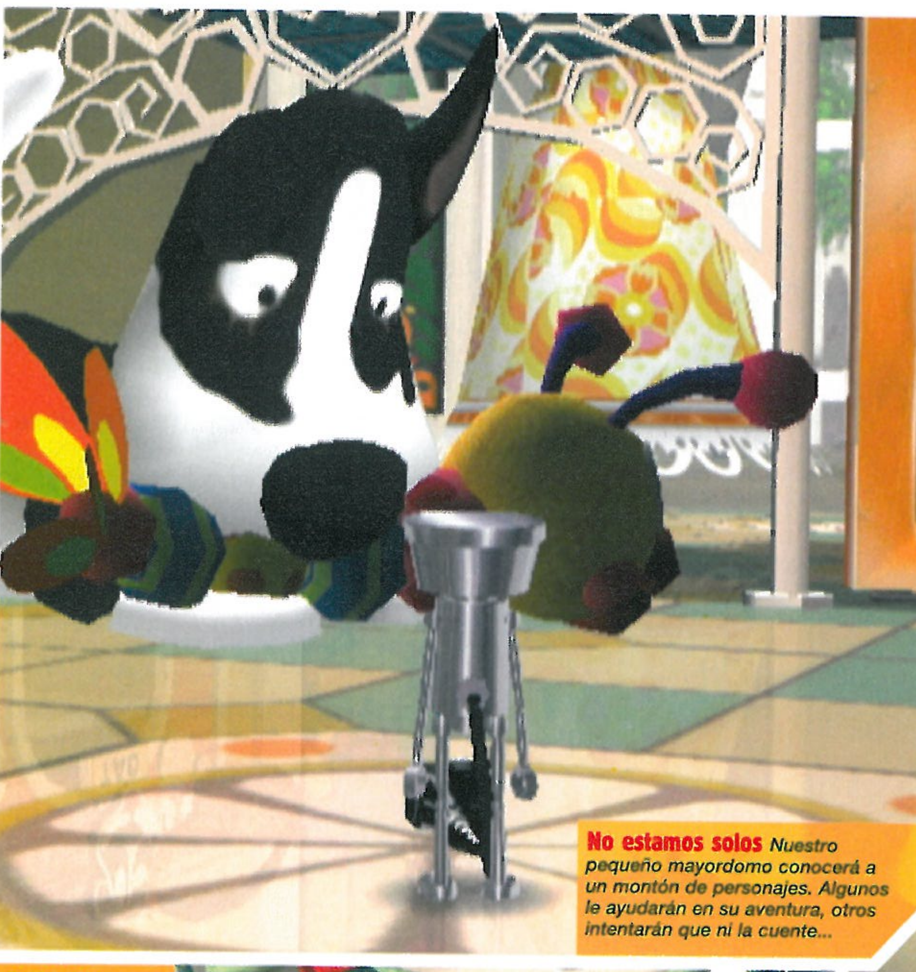
¡Toca, toca! *Como novedad en un juego de Mario, usaremos la táctil para, por ejemplo, ver la distancia que nos queda hasta la meta, o usar los ítems cuando nos plazca.*

Llega un **juego diferente** para flipar con tu GC.

- GAMECUBE
- 26 DE MAYO
- NINTENDO
- AVENTURA

CHIBI-ROBO

La base del próximo éxito de Nintendo es un robot de 10 cm., pero con una voluntad enorme. Se llama Chibi y ha sido fabricado para servir a sus dueños, la familia Sanderson. Durante el día, Chibi realizará las tareas domésticas de la casa: limpiar, cocinar... Pero por la noche, mientras los Sanderson duermen plácidamente, empezarán a ocurrir fenómenos extraños: juguetes que cobran vida, ovnis, viajes en el tiempo... El caso es ofrecer cosas originales y diferentes, y está claro que Nintendo riza el rizo con esta aventura.



No estamos solos *Nuestro pequeño mayordomo conocerá a un montón de personajes. Algunos le ayudarán en su aventura, otros intentarán que ni la cuente...*



Robo-Chacha. *La mayoría de las misiones durante el día serán tareas cotidianas de la casa. Ahora bien, con sólo 10 cm., nada puede ser ni cotidiano ni fácil.*



Una familia de locos. *Los Sanderson no son una familia muy normal que se diga. Chibi las pasará "canutas" para mantener la paz en la casa.*

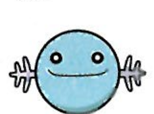


Batería baja. *Como todo cacharro electrónico, Chibi necesitará recargar sus baterías, pues cada acción que realice, incluso andar, consumirá sus reservas.*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Se acerca el Pokémon más adictivo!!

¡POKéMON LINK YA ESTÁ AQUÍ!



Con sus caritas simpáticas, el nuevo Pokémon Link! va a conquistar a los jugones de la DS. En el próximo número tendréis todos los detalles sobre la nueva invasión Pokémon.









LLEGAN LOS CRACKS DE DS

● **RESIDENT EVIL DS, ANIMAL CROSSING Y BRAIN TRANING** ya están aquí. El mes que viene los puntuamos y analizamos a fondo. Descubriréis cuál nos ha gustado más.

GUÍA DE ESTRATEGIA DE DRAGON BALL DS

● Goku y sus colegas nos han soplado los movimientos y golpes para contundentes de su juego. En **MARIO KART** completaremos los mapas de los circuitos. Y tendremos más trucos de todo.

NOTA: *Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.*



Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. Carlos Herranz, David Gómez, Guillermo Andrades, Patricia Cahue, José M. Cobas, Guillermo Pedernal

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por 

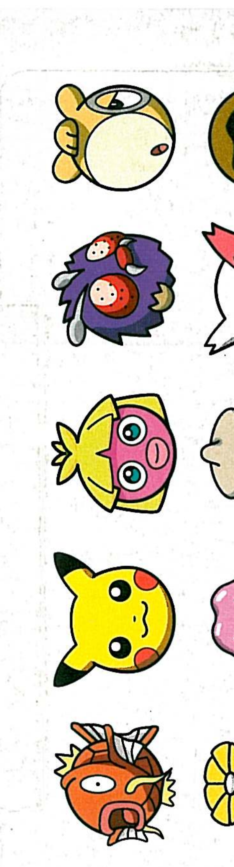
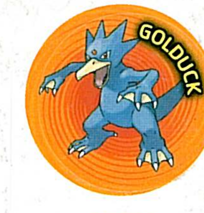


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS97 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
83737 Dragon Ball Z
83705 Zelda
83754 Kingdom Hearts
80025 The Simpsons
83739 Final Fantasy
83188 Real Madrid
84724 El bueno, el malo y el feo
84937 Kill Bill - Silbido
83658 Star Wars
83712 Super Mario 2
84440 El señor de los anillos
85317 Nada fue un error
85514 Te regalo
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84437 Shin Chan
85290 La camisa negra
85302 La tortura
84759 Gladiator
82172 Barcelona
80044 Rocky
TOP 20
CINE Y TV
80143 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
84692 Rasca y pica
84064 Darth Vader Marcha imperial
85508 Pasión de gavilanes
84207 El Padrino
83883 Fraggle Rock
80108 Benny Hill
84940 Sexo en Nueva York
85889 Solo tu encuentras leña
85529 el último mohicano
80125 Mortal Kombat
80131 Buffy Cazavampiros
80238 Indiana Jones
80048 El coche fantastico
80017 Mision Imposible
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
80194 Dirty Dancing Time of Life
85606 Vals de Amelie
85441 Verano azul
85219 Volkswagen Golf
80498 El fantasma de la opera
80065 Friends
84967 CSI Las Vegas
84233 La historia interminble
83687 This is halloween
80074 El equipo A
80174 Expediente X
83648 La familia Munster
84660 SWAT - H.de Harrelson
85895 Anuncio Siemens
ESPAÑOLAS
85944 Eras tu
85351 Zapatillas
85578 Magic Alonso
85495 Te haria una casita
85947 Vacaciones
85516 ¡Qué pasa neng!
85425 Días de verano
82652 Fiesta Pagana
82935 Noches de bohemia
85504 Soldadito marinero
85503 So payaso
85542 Devuélveme la vida
85899 Volverá
85887 Antes que ver el sol
85416 Pokito a poko
85119 Buscate un hombre que te quiera
85265 Esto es pá ti
85018 Rutinas
84997 Vallo la pena
85303 Caminando por la vida
80710 Marta, Sebas, Guille y los demás
FUTBOL
82190 Betis
82274 Atletico De Madrid
84489 Els segadors
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84494 La internacional
84490 Asturias patria querida
84436 Centenario Real Madrid
84896 A las barricadas
84362 Champions League
84487 We are the champions
84987 Real Zaragoza
VIDEOJUEGOS
83750 Super Mario Brothers
83731 metal Gear Solid 2
83738 Resident Evil 2
83733 Metal Gear Solid
83732 Mortal Kombat
83756 Sonic The Hedgehog
83777 Final Fantasy 2
83745 Final Fantasy 6
83753 Tetris
83757 Sonic The Hedgehog
83766 Final Fantasy 3
83758 Bubble Bobble
83708 Resident Evil
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83719 Super Mario World
83720 Super Mario Brothers 3
83726 F-Zerox
83727 Commando
83729 Bust a move 3000
POP ROCK
85541 You´re beautiful
85489 Lonely
85909 Hung up
85969 Crazy
85329 Don´t phunk with my heart
84976 American Idiot
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84248 Losing my religion
80217 Satisfaction
85970 Tripping
80472 Every breath you take
85586 Wake me up when september ends
87306 Mama used to say
87911 These are the days
87912 Bringin on the heartbreak
87914 Drips
87915 Anxiety
87917 Mr Jones
87918 It Cant Come Quickly Enough
NOVEDADES
87919 Lovers in the backseat
87921 Music is the victim
87923 She dont want nobody near
87925 Dude (Looks like a lady)
87926 Frontin
87927 La primavera
87931 On a day like today
87932 Secret
86972 Mírame
86974 Ale Palencia Ale
87295 Solo quiero amanecer
87296 Tan distinto
87297 Reir por no llorar
87298 Libres
86023 Savia negra
86022 7 Horas
86021 Pieces of a dream
86044 Es por ti
86046 Libre
86047 Oye como va
86048 La fuerza de mi corazón
86049 Get your way
86050 Rarezas
FOTOFONDOS
QUITA TU OPERADOR
envía un mensaje con WAP33 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
43129 animado
43130 en foto
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h)
902 01 01 27
TOP
41490
37607
36215
45578
35427
39095
36170
42206
39252
41084
42907
35559
45605
46498
anim116
36442
36455
46505
46499
46428
46415
45007
TE AMO
2 llamadas perdidas de Bin Laden
TE QUIERO
46504
45603
46424
46944
UTILIZALAS COMO TONO DE LLAMADAS O DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA
TONOVOCES
envía un mensaje con POL82 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
77786 Que pasa neeeeeng! El Neng
top tonovoces
77258 Coge el puto telefono cabron! Luisma (Aida)
77257 Como el luisma no se entera Ennio Morricone
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Divertido
77252 El Luisma
77158 Darth Vader Carmen de Mairena
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77479 Risa bebe Divertido
77296 Doctor Maligno Luis Moya
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77188 Arranca llevo mamos libres!
77483 Gallina imitando Formula 1
77139 Tienes un mensaje nuevooooooo Frase
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos El Neng
77287 Coge el teléfono que esta sonando
77224 El bueno, el malo y el feo Sexy
77218 Cabaaaaa
77335 Nos hacemos unas pajillas
78696 Cuñao
78697 Gollum
78698 Mariano Pofavó
77148 Te llama la guardia civil
77146 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77281 Cogelo que es tu camello
torrente Torrente
Comprueba que tu móvil sea compatible y que tenga la opción de asignar tonos a los mensajes
nuevos tonovoces
79266 Lluvia de Chanes
79267 Grillitos
79268 Sexies Ay que bien Vibra?
79269 Sexies Atendeme Papito?
79270 Sexies Tienes un mensaje de sexo
79271 Piropos Si la Belleza Fuera?
79272 Piropos Con esa cola?
79273 Piropos Bonitas Piernas
79274 Eber Ludueña Atendamos los Telefonos
79275 Eber Ludueña Te rompo el Femur
79276 Eber Ludueña Te pongo como una pizza
79261 Me quieren robar mi litro
79262 Un cigarrito no tendrás
79263 Criatura infernal
79264 Puerta pasadizo
79265 Disparos máquina
79032 Luisma loooomaa
79033 Las drogas son malas
79068 Gol de la selección
78699 El Neng
78700 Torrente
78701 Doctor Maligno
78702 Mamón
78703 El Rey
78790 Joputa eres un mamón
78869 Gol del Barça
78870 Gol del Madrid
Cánticos fútbol mp3
78851 BARÇA - LA LA LA
78856 R. MADRID - FIELES Y LEALES
78855 R. MADRID
79070 REAL ZARAGOZA
79072 VILLAREAL
79075 VALENCIA
79071 R. SOCIEDAD
79076 RACING DE SANTANDER
79079 OSASUNA
79074 REAL MALLORCA
79082 MALAGA
79084 GETAFE
79085 RCD ESPANYOL
79086 DEPORTIVO DE LA CORUÑA
EMI
MUSICA REAL
ARTISTAS ORIGINALES
envía TONOS82 + espacio + código de canción que quieres al 7494
Úsalos como tonos de llamada o de mensaje
TUS CANCIONES EN TU MÓVIL
85975 polifónico
5375 sonido real
2590 Speed of sound Coldplay
3711 We are the champions Queen
4013 Cuando Zarpa el amor Camela
3996 Abre tu mente Merche
3433 Four to the floor Starsailor
2142 Rutinas Chenoa
3430 Welcome to my life Simple Plan
3700 Háblame del sur El Arrebato
2792 Candy shop 50 Cent
2911 Galvanize Chemical Brothers
3925 Enamorame Papi Sanchez
2155 Estoy hecho de pedacitos de ti
4365 Bohemian rhapsody Queen
3560 Love comes again DJ Tiësto
2791 The world is mine
4384 Devuélveme la vida
2790 Feel good Inc. Gorillaz
4335 Mariacaipirinha Carlinhos Brown
3959 What you´re made of Lucie Silvas
2716 Smells like teen spirit Nirvana
3586 Under pressure Queen
3876 Boulevard of broken dreams Green day
2278 Crazy Alanis Morissette
4455 Devuélveme La Vida
3905 La tortura Shin Chan
3863 Una Noche Con Arte El Arrebato
3584 La casa por el tejado Fito y Fitipaldis
3526 Chupa Chupa
3716 Presiento que me engañas Camela
4195 Marta, Sebas, Guille y los demás
4190 Okupa de tu corazón
2290 Have a nice day Bon Jovi
4002 primavera trompetera Shin Chan
MADONNA
BOB SINCLAR
4381
James Blunt
3885
llena tu móvil de lo que te gusta
envía TEMA14 + espacio + código tema al 7494
MENUS PARA MOVILES
TIBURONES 4334
Menú
TOP TEMAS
2252 Tuning
3779 Gnomos
3431 Brujas
2896 Dragones
2391 bikini
4475 Toros
2223 Coches
2767 Tetas
2131 Delfines
3411 sexy
2120 Duende
2132 Culitos
3765 Tíos
2807 Motos
3855 Perritos
3887 Felinos
3779 Vampiros
5475 Mulatas
3799 Zombies
2247 Unicornios
GORILAS 5251
DINOSAURIOS 5575
GÓTICAS 5476
CALAVERAS 2250
Hadas 3509
Caballos 2804
Lobos 3413
TAMAGOCHIS
PARA MÓVIL
RAYCONEJO cod 1688
PANDA MAO cod 1545
TIGRE cod 1689
Y no te olvides de los + pedidos:
1690 YONKI-Brogui
1691 Rapero-MC2
Código 1546
¡GUAUU!
Como una mascota de verdad pero no tan sucio. Con el perrito CUKY podrás jugar desde tu móvil. Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento y sano. Ten cuidado de no ser un mal dueño ni le descuides...
¡¡SÉ EL PRIMERO EN DESCARGARTELAS!!!
ENVÍA PET16 + (ESPACIO) + CÓDIGO DE TU MASCOTA AL 5477
TELEBROMAS
806 56 61 37
1 Elige la víctima y la broma...
2 Nos das el nombre de la broma y el nº de teléfono de la víctima
3 Nosotros le gastamos la broma mientras tú escuchas en directo
TOP DE BROMAS
CITACIEGAS
GAY
CONCURSO
CONDONERIA
PIZZERO
MULTAS
MASAJE
EMBARAZA
PELEA
LADRON
ORGASMOMASCO
FONTANERO
CASTING
VECINA
HUELGA
COCHEROBADO
RECORDS
ORGASMO
ESCUELA
SEXSHOP
¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVÍA MSK18 + ESPACIO + 2269 AL 7494
NUEVOS PERROS
BEAGLE
BULL TERRIER
BULLDOG
GOLDEN RETRIEVER
46930
46931
46932
46933
SETTER INGLÉS
WESTIE
YORKSHIRE
45536
46934
46935
46936
46945
46946
46947
46948
46949
46950
Te Amo
I ♡ You
GRACIAS POR NO FUMAR
46951
46952
46953
46954
46955
46956
46957
Si el contenido pedido no es compatible con tu móvil te enviaremos otro contenido de tu elección del mismo tipo que si lo es. Si algo falla en la descarga de tu pedido siempre te lo enviaremos de nuevo. ¡Garantizado! Sólo tienes que llamar al 902013016 donde te contestaremos en persona.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN +IVA PRECIO MAX 80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,37 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SOLO MAYORES 18 AÑOS.
APD CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA, FROGGIE S.L. CIF B-91109454.


3+
www.pegi.info
¡MICRÓFONO INCLUIDO!
¡OCHO AMIGOS, CUATRO EQUIPOS Y UNA FIESTA!
©2005 - 2006 © 2005 - 2006 HUDSON SOFT. INCLUDES SCANSOFT AUTOMATIC SPEECH RECOGNITION TECHNOLOGY. SCANSOFT IS A REGISTERED TRADEMARK OF SCANSOFT INC. AND USED HERE UNDER LICENSE. DOLBY PROLOGIC AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. TM AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO
¡DESCUBRE LA ÚLTIMA LOCURA
DE MINIJUEGOS MULTIJUGADOR!
Si lo que más te gusta es correr, saltar, gritar y reírte como el que más, ¡ésta es tu fiesta!. No olvides contárselo a todos tus amigos, porque ahora podrán competir hasta 8 jugadores en 88 minijuegos alucinantes y completamente nuevos. ¡Apúntate con Mario a la fiesta de tu vida!
MARIO PARTY 7
Sólo para Nintendo GameCube
www.nintendo.es
MARIO PARTY 7™
NINTENDO GAMECUBE



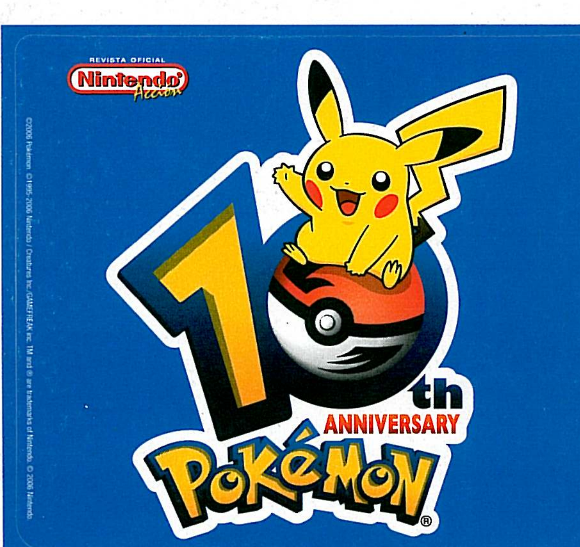


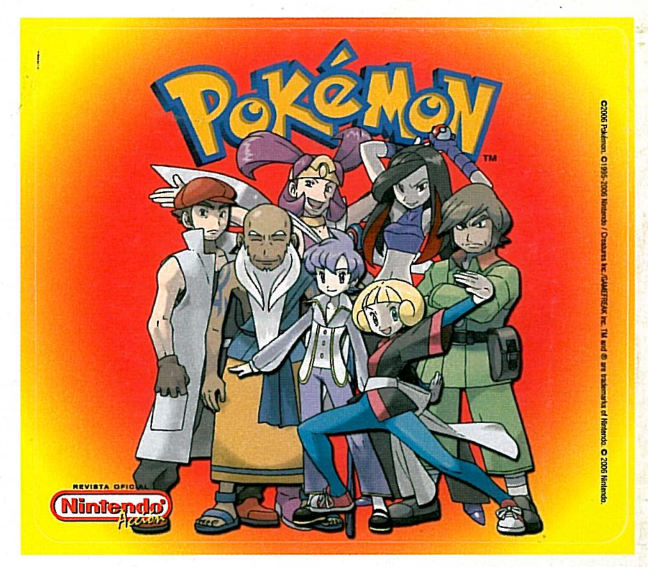




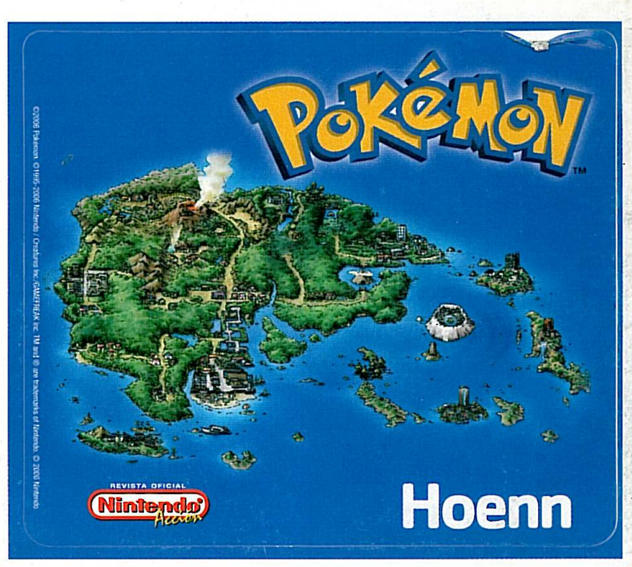










2'99€

200 JUEGOS COMENT
REVISTA OFICIAL: GA

Nint



POKéMON™

¡Decora tu consola!

4 PEGATINAS PARA GBA



2 PEGATINAS PARA NINTENDO DS



y 11 PEGATINAS PARA LO QUE QUIERAS







